
LANGRISSER
THE END OF LEGEND
完全攻略本VOL.2

LANGRISSER V 完全攻略本 VOL.2



CONTENTS

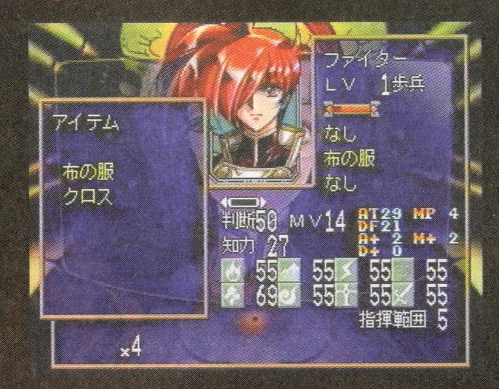
主角設定部份

第1問

「首先是進行最終成長形態的設定。」

「從4種金屬之中選擇3種和培養液混和，請選擇不需要之物。」

「金」	劍王之王後的隱藏職業（勇者）
「銀」	第一候補後的隱藏職業
「銅」	第二候補後的隱藏職業
「鐵」	第三候補後的隱藏職業



各精靈所應之職業一覽表				
	地之精靈	水之精靈	火之精靈	風之精靈
1階段	白銀騎士	艦長	魔術師	鷹君主
2階段	敢死騎士	水蛇騎士	魔法使	龍騎士
3階段	騎士之王	水蛇君主	大魔法使	龍君主
隱藏職業	皇家衛兵	水蛇王者	隱士	龍王之王

第2問

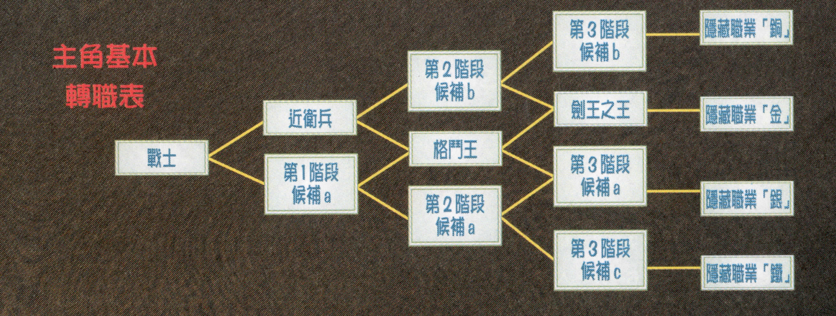
「為了設計素體的成長要素，要決定精靈力的影響，首先請選擇想構成最大影響的精靈。」

「地之精靈（ノーム）」

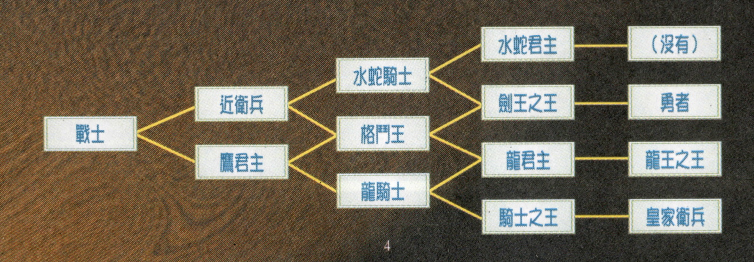
「水之精靈（ウンディーネ）」

「火之精靈（サラマンダー）」

「風之精靈（シルフ）」



*第1問和第2問是用來決定主角基本轉職表的。首先第1問所選擇的不需要金屬，會決定了主角成長後會失去哪一個進入隱藏職業的機會，而第2問則會決定4種精靈成為候補a~c的次序，例如當你在第1問時選擇「銅」，而第2問以「風之精靈」、「水之精靈」、「地之精靈」的順序來選擇時，主角的轉職表便會是：



第3問

「接着會使用刻有守護星座的寶石來提高素體的能力。首先請決定守護星座。」

「磨羯宮（山羊座／地）」

DF+2／D修正+1／最大傭兵數-1

「寶瓶宮（水瓶座／風）」

AT+1／知力+6／闇耐性+7／最大傭兵數-1

「雙魚宮（雙魚座／水）」

知力+2／MP+2／琳達 友好+1／古蘭妮 友好+1／布玲達 友好+1／DF-1／D修正-1／琳達or古蘭妮or布玲達or艾菲力or拉霍特其中一人A修正+2

「白羊宮（白羊座／火）」

AT+1／判斷+3／DF-1

「金牛宮（金牛座／地）」

D修正+1／知力-4／全耐性+3

「雙兒宮（雙子座／火）」

知力+7／最大MP+4／各魔法耐性-3

「巨蟹宮（巨蟹座／水）」

最大傭兵數+1／M修正+4／DF-1

「獅子宮（獅子座／火）」

AT+1／DF+1／A修正+1／知子-3

「處女宮（處女座／地）」

A修正-1／D修正+1／全耐性+4

「天秤宮（天秤座／風）」

M修正+3／最大傭兵數+1／知力-4

「天蠍宮（天蠍座／火）」

AT+2／DF+2／知力+4／D修正-1

「人馬宮（人馬座／火）」

MV+2／AT+1／DF+1／各魔法耐性-6

第4問

「接着請決定寶石。」

「ONYX石華（オニックス）」

對應星座：磨羯宮&寶瓶宮

魔法：神聖氣息／琳達友好度-1／布玲達友好度-1／古蘭妮友好度-1

「AMETHYST紫晶（アメシスト）」

對應星座：雙魚宮&人馬宮

知力+3／琳達友好度+3／布玲達友好度+3／古蘭妮友好度+3

「RUBY紅寶石（ルビー）」

對應星座：白羊宮&天蠍宮&獅子宮

技能：再生／M修正-8／全耐性-8

「EMERALD翡翠（エメラルド）」

對應星座：金牛宮&天秤宮

提高第XX問之效果

「TOPAZ黃玉（トパーズ）」

對應星座：雙兒宮&獅子宮&處女宮

技能：再生／AT-2／DF-2

「AQUAMARINE藍晶（アクアマリン）」

對應星座：巨蟹宮

冷耐性+15／琳達友好度+2／布玲達友好度+2／古蘭妮友好度+2

「（オブシディアン）」

對應星座：磨羯宮&寶瓶宮

技能：判斷上昇／技能：CRITICAL／AT+1

「（スギライト）」

對應星座：雙魚宮&人馬宮

魔法：轉移

「GARNET石榴石（ガーネット）」

對應星座：白羊宮&天蠍宮

從以下中隨機提高3次數值：琳達DF+1 or 古蘭妮DF+1 or 布玲達DF+1 or 艾菲力DF+1 or 拉霍特DF+1

「MALACHITE孔雀石（マラカイト）」

對應星座：金牛宮&天秤宮

技能：解毒

「AGATE瑪惱（アゲート）」

對應星座：雙兒宮&處女宮

技能：CRITICAL／闇耐性+15

「SAPPHIRE藍寶石（サファイア）」

對應星座：巨蟹宮

傭兵：大天使／聖耐性+5

隨機增減能力值一覽表

AT	±1
DF	±1
知力	±2
A修正	±1
D修正	±1
M修正	±2
冷耐性	±6
地耐性	±6
風耐性	±6
雷耐性	±6
聖耐性	±6
闇耐性	±6
物耐性	±6
炎耐性	±6
攻擊消耗	±2
消耗修正	±1
最大傭兵數	±1
判斷	±2
最大MP	±2

第5問

「以下請輸入素體的行動模式，請選擇最希望能成為特徵的。」

「溫柔（優しさ）」

DF+1／琳達友好度+2／古蘭妮友好度+2／布玲達友好度+2

往第6-1問

「決斷力（決断力）」

攻擊消耗+2／消耗修正+1

往第6-2問

「勇氣（勇気）」

AT+1／知力+2／最大MP+3

往第6-3問

「力量（力強さ）」

AT+2／DF+1

往第6-4問

第6-1問

「設定他在遇上愛情時的反應。他會怎樣了？」

「主動的反應（能動的反応）」

知力+6／A修正+1／琳達友好度+2／布玲達友好度+2

往第7-2問

「被動的反應（受動的反応）」

知力+4／D修正+1／古蘭妮友好度+2

往第7-1問

「懷疑的反應（懐疑的反応）」

知力+3／闇耐性+12／最大MP+5／魔法：MP吸收／琳達友好度-2／古蘭妮友好度-2／布玲達友好度-2

往第7-3問

「無反應（無反応）」

知力+2／最大MP+4／魔法：遲緩／魔法：結合／琳達友好度-1／古蘭妮友好度-1／布玲達友好度-1

往第7-4問

第6-2問

「當素體遇上重大的障礙而感到絕望時，能拯救他的會是甚麼？」

「不屈之意志（不断の意志）」

知力+2／M修正+2／全耐性+2

往第7-3問

「戀人與好友（恋人や親友）」

往第7-2問

*選擇這答案的人，在第7-2問之中會得到追加能力值變化

「時間的過去（時の流れ）」

初期資金+77P

往第7-4問

「神之奇跡（神の奇跡）」

聖耐性+15／技能：CRITICAL／道具：十字架／初期資金+7P

往第7-1問

第6-3問

「能產生勇氣的原動力，是以下的哪種感情？」

「友情與愛（友情や愛）」

魔法：治療／琳達友好度+2／古蘭妮友好度+2／布玲達友好度+2

往第7-2問

「不屈之鬥志（不屈の闘志）」

知力+2／全魔法耐性+2／M修正+2

往第7-3問

「無私之心（無私の心）」

DF+2／全耐性+1

往第7-1問

「強大的執念」

AT+2／A修正+1

往第7-4問

第6-4問

「請說出有關力量的定義。」

「聰明的頭腦（聡明の頭脳）」

知力+5／最大MP+3

往第7-4問

「高強的戰鬥能力（高い戦闘能力）」

A修正+1／D修正+1

往第7-3問

「強大的精神力（強い精神力）」

全耐性+5

往第7-1問

「將人類能力發揮的指導力（人に能力を発揮させる指導力）」

往第7-2問

*選擇這答案的人，在第7-2問之中會得到追加能力值變化

第7-1問

「請決定對光之女神和混沌之神所採取的態度。」

「信奉光之女神（光の女神を信仰）」

聖耐性+15／闇耐性+5／M修正+3

往第8-1問

「信奉混沌之神（混沌の神を信仰）」

AT+1／闇耐性+30／聖耐性-10

往第8-4問

「不信奉任何神（神を信仰しない）」
A 修正 +1／D 修正 +1
往第 8-3 問
「由素體的意志決定（素体の意志に任せる）」
往第 8-1 問
*選擇這答案的人，在第8-1問之中會得到追加能力值變化

第 7-2 問

「請從以下之中選擇素體所喜歡的色彩」
「紫」：琳達之專用色
琳達 AT+1／琳達友好度 +2／琳達全耐性 +2
*若於上一條問題時表示會在這裏得到追加能力值變化時：
琳達攻擊消耗+2／琳達A修正+1／琳達D 修正 +1
往第 8-1 問
「白」：古蘭妮之專用色
古蘭妮 AT+1／古蘭妮友好度 +2／古蘭妮全耐性 +2
*若於上一條問題時表示會在這裏得到追加能力值變化時：
古蘭妮攻擊消耗+2／古蘭妮A修正+1／古蘭妮D 修正 +1
往第 8-3 問
「黃」：布玲達之專用色
布玲達 AT+1／布玲達友好度 +2／布玲達全耐性 +2
*若於上一條問題時表示會在這裏得到追加能力值變化時：
布玲達攻擊消耗+2／布玲達A修正+1／布玲達D 修正 +1
往第 8-4 問
「紅」：主角之專用色
AT+1／DF+1／全耐性 +2
*若於上一條問題時表示會在這裏得到追加能力值變化時：
艾菲力攻擊消耗+1／艾菲力A修正+1／拉霍特攻擊消耗 +1／拉霍特 A 修正 +1
往第 8-2 問

第 7-3 問

「請從以下選出一種動物，將其擁有的能力加入素體的戰鬥模式內。」
「虎」
AT+4／DF+2／A 修正 -1／D 修正 -1
往第 8-1 問
「狼」
AT-1／DF-1／A 修正 +2／消耗修正 +2
往第 8-4 問
「馬」
MV+2／MV 修正 +2
往第 8-3 問
「鷹」
攻擊消耗 +2／MV+2
往第 8-4 問

第 7-4 問

「請從以下之中，選擇素體在成長途中會擁有興趣的分野。」
「財富與權力（富と権力）」
初期資金 +50P／道具：頸鍊
往第 8-3 問
「永遠之美（永遠の美）」
知力 +3／琳達友好度 +2／古蘭妮友好度 +2／布玲達友好度 +2
往第 8-2 問
「被遺忘了的知識（失われた知識）」
知力 +6／最大 MP+4／魔法：魔封區
往第 8-1 問
「霸者之戰術（覇者の戦術）」
D 修正 +1／最大傭兵數 +1／琳達最大傭兵數 +1／古蘭妮最大傭兵數 +1／布玲達最大傭兵數 +1／艾菲力最大傭兵數 +1／拉霍特最大傭兵數 +1
往第 8-4 問

第 8-1 問

「當素體的力量醒覺時，該力量會為了甚麼目的來使用？」
「為了支配一切（全てを支配するため）」
知力 +1／最大傭兵數 +1／技能：劍裝備
*若於上一條問題時表示會在這裏得到追加能力值變化時：
A 修正 +1／消耗修正 +2
往第 9-1 問
「為了成為神（神になるため）」
攻擊消耗 +4
*若於上一條問題時表示會在這裏得到追加能力值變化時：
AT+1／MV+2
往第 9-4 問
「為了帶來和平（平和をもたらすため）」
知力 +4／DF+1
*若於上一條問題時表示會在這裏得到追加能力值變化時：
DF+1／D 修正 +1／全耐性 +1／M 修正 +1

往第 9-2 問

「為了人們的幸福（人々の幸福のため）」

M 修正 +2／琳達友好度 +2／古蘭妮友好度 +2／布玲達友好度 +2

＊若於上一條問題時表示會在這裏得到追加能力值變化時：

琳達 M 修正 +1／琳達友好度 +1／古蘭妮 M 修正 +1／古蘭妮友好度 +1／布玲達 M 修正 +1／布玲達友好度 +1／艾菲力 M 修正 +1／拉霍特 M 修正 +1

往第 9-3 問

第 8-2 問

「請說出你對男性的定義。」

「湧出滿腔熱血的人（熱き魂をほとばしらせる者）」

最大 MP+2／魔法：回復 1

往第 9-4 問

「擁有鐵一般肉體的人（鋼のごとき肉体を持つ者）」

DF+1／全耐性 +2

往第 9-3 問

「為了愛而戰的人（愛のために戦う者）」

A 修正 +2

往第 9-2 問

「貫徹正義的人（義を貫く者）」

D 修正 +1／M 修正 +1

往第 9-1 問

第 8-3 問

「請從以下之中，選擇素體面臨戰鬥時最期待的心理狀態。」

「按本能而戰（本能のおもむくまま戦う）」

AT+2／A 修正 +1／知力 -2／M 修正 -2／全耐性 -2

往第 9-4 問

「在充滿復仇心的狀態下戰鬥（復讐心に満たされた状態で戦う）」

知力 +4／AT+2／DF-1

往第 9-3 問

「為了執行命令捨棄自我而戰（命令遂行のために自我を捨てて戦う）」

AT-1／DF-1／知力 -2／全耐性 -2／A 修正 +1／D 修正 +1／M 修正 +2

往第 9-1 問

「並非喜歡戰鬥、只會為自衛而戰」

知力 +4／魔法：回復 1

往第 9-2 問

第 8-4 問

「素體所擅長的戰術是以下的哪一種？」

「突襲（奇襲作戦）」

MV+2／MV 修正 +2／技能：CRITICAL／AT-1／DF-1／A 修正 -1／D 修正 -1

往第 9-3 問

「消耗戰（物量作戦）」

最大傭兵數 +1／琳達最大傭兵數 +1

往第 9-2 問

「情報戰（情報戦）」

知力 +2／攻擊消耗 +2／攻擊修正 +2／AT-1／DF-1

往第 9-1 問

「心理戰（心理戦）」

知力 +2／最大 MP+6

往第 9-4 問

第 9-1 問

「現在設定其作為指揮官的資質。請選擇其擅長之軍隊類型。」

「少數精銳（少数精鋭）」

最大傭兵數 -1／ A 修正 +1／ D 修正 +1／ M 修正 +1

往第 10 問

「單獨力量較弱但大部隊（個人の力は弱くても大部隊）」

最大傭兵數 +2／ A 修正 -1／ D 修正 -1／ M 修正 -2

往第 10 問

「作為指揮官的素體本身很強（指揮官である素体自身が強い）」

AT+2／ DF+2／ 全耐性 +3／ A 修正 -1／ D 修正 -1／ M 修正 -2

往第 10 問

「一支忠實服從指揮的部隊（指揮に忠実に従う部隊）」

消耗修正 +2／ MV 修正 +2

往第 10 問

第 9-2 問

「現在設定其作為指揮官的行動模式。當受到敵人突襲時，會設定採取怎樣的行動呢？」

「後退、重整體勢（後退し、体勢を立て直す）」

MV+2／ MV 修正 +2

往第 10 問

「即時進行反擊（即座に反撃をかける）」

魔法：攻擊 1／ A 修正 +1／ 消耗修正 +1

往第 10 問

「在該處進行防禦戰、並重整體勢（その場で防戦、体勢を立て直す）」

魔法：防禦 1／ D 修正 +1／ M 修正 +2

往第 10 問

「即使要花點時間、亦先調查敵人規模再作打算（時間をかけ

ても、敵の規模を調べて対応)」

魔法：回復1／知力+3／最大MP+4

往第10問

第9-3問

*這問題除了以正常方法前來外，亦有可能在最後強行前來。若是在最後強行前來的話，則只會追加選擇翡翠時的能力值。

「現從以下選擇其中一種進行強化改造，請選擇。」

「武力」

AT+2／DF+1

*選擇了翡翠而前來這項目時，會追加：

AT+2／DF+1

往第10問

「知力」

知力+5／最大MP+5／全耐性+3

*選擇了翡翠而前來這項目時，會追加：

知力+5／最大MP+5／全耐性+3

往第10問

「統率力」

攻擊消耗+2／消耗修正+2

*選擇了翡翠而前來這項目時，會追加：

攻擊消耗+2／消耗修正+2

往第10問

「魅力」

琳達友好度+3／古蘭妮友好度+3／布玲達友好度+3／最大傭兵數+1

*選擇了翡翠而前來這項目時，會追加：

琳達友好度+3／古蘭妮友好度+3／布玲達友好度+3／最大傭兵數+1

往第10問

第9-4問

「為了帶引出素體的基本能力，會刺激其擁有之本能。向哪一個部分進行刺激呢？」

「捕食欲求」

DF+2

往第10問

「睡眠欲求」

知力+2／最大MP+3／魔法：催眠

往第10問

「攻擊欲求」

AT+2／攻擊消耗+1

往第10問

「性的欲求」

琳達友好度+3／古蘭妮友好度+3／布玲達友好度+3／魔法：混亂

往第10問

第10問

「現進行細微部分之調整。素體所追求之理想形態是以下的哪一種？」

「即使同伴全滅他亦仍會生還(たとえ見方が全滅しても彼だけは生還する)」

AT+4／DF+5／全耐性+10／琳達DF-1／古蘭妮DF-1／布玲達DF-1／艾菲力DF-1／拉霍特DF-1

「為了令同伴生還會不惜犯險(仲間を生還させるために自ら死地へ向かう)」

AT+2／DF-2／琳達DF+1／古蘭妮DF+1／布玲達DF+1／艾菲力DF+1／拉霍特DF+1

「為了保持秘密，就是同伴也會殺掉(機密保持のためには、仲間さえ殺す)」

AT+5／DF+2／琳達友好度-3／古蘭妮友好度-3／布玲達友好度-3

「人命會比執行任務優先(任務遂行よりも、人命を優先する)」

DF+1／D修正+2／M修正+3／琳達友好度+1／古蘭妮友好度+1／布玲達友好度+1

*若在第4問曾選擇「翡翠」而沒有選第9-3問時，會強行前往第9-3問，然後再回到第11問，否則會馬上前往第11問

第11問

「最後請選擇在素體培養中所用的學習程式內佔最重份量之物。」

「神學」

D修正+1／魔法：回復1／魔法：抗魔／知力+4／最大MP+2

「魔術」

A修正+1／魔法：火炎彈／魔法：冰結／知力+4／最大MP+4

「防衛戰術」

AT+2／DF+1／D修正+1／M修正+2／魔法：防禦1

「攻略戰術」

AT+3／A修正+2／魔法：攻擊1

魔法數據一覽表 PART 1

攻擊魔法

火炎彈 FIRE（ファイアー）

術者雙手產生高熱的火炎彈向目標飛出的魔法。呪文簡單，射程及威力都不俗，但就只能向單一目標攻擊。

屬性：炎　目標：敵單體　消耗 MP：1　詠唱時間：9

火球 FIREBALL（ファイアーボール）

產生擁有強大能量的火球並於目標地點爆炸。雖然火球可飛得很遠，但爆炸範圍就很狹窄。

屬性：炎　目標：範圍內之敵部隊　消耗 MP：3

詠唱時間：17

冰結 FREEZE（フリーズ）

從指尖放出強力的凍氣來將敵部隊凍結，可算是初級魔術之一。

屬性：冷　目標：敵 1 部隊　消耗 MP：4　詠唱時間：14

吹雪 BLIZZARD（ブリザード）

在目標地點產生強烈的暴風雪。雖然魔法的有效範圍較廣而消耗的精神力亦較少，但射程距離較短。

屬性：冷　目標：範圍內之敵部隊　消耗 MP：7

詠唱時間：24

雷擊 THUNDER（サンダー）

利用操縱氣流和地脈，在敵部隊的頭上降下電柱。攻擊水上目標時會有更大威力。

屬性：雷　目標：敵 1 部隊　消耗 MP：5　詠唱時間：14

雷暴 THUNDERSTORM（サンダーストーム）

在目標上空召喚雷雲，卷起雷電暴風的強力呪文。攻擊水上目標時會有更大威力。

屬性：雷　目標：範圍內之敵部隊　消耗 MP：7

詠唱時間：26

風切刃 WINDCUTTER（ウィンドカッター）

差使風之精靈產生真空旋風攻擊敵人。雖有非比尋常的射程及威力，但只能攻擊單一目標。攻擊飛行目標時會特別有效。

屬性：風　目標：敵單體　消耗 MP：2　詠唱時間：9

龍捲風 TRONADO（トルネード）

操縱氣流在目標地點產生巨大龍捲風的呪文，雖然射程及有效範圍都很出色，但會消耗大量精神力，另外在攻擊飛行目標時會特別有效。

屬性：風　目標：範圍內之敵部隊　消耗 MP：9

詠唱時間：29

地震 EARTHQUICK（アースクエイク）

利用大地的精靈王產生大範圍的地震。雖然破壞力很大，但就只能以術者為中心來發動，而精神消耗的程度亦很大。

屬性：地　目標：範圍內之敵部隊　消耗 MP：16

詠唱時間：54

隕石 METEOR（メテオ）

從星界召來隕石向目標落下的高級呪文。以超高速落下的隕石，會對周圍構成毀滅性的損傷。

屬性：物　目標：範圍內之敵部隊　消耗 MP：14

詠唱時間：59

神聖氣息 HOLYBREATH（ホーリーブレイズ）

利用神跡產生神聖的火炎。雖然射程短而威力亦偏低，但對邪惡的魔物就有強大的殺傷力。

屬性：聖　目標：範圍內之敵部隊　消耗 MP：6

詠唱時間：29

驅靈 TURNUNDEAD（ターンアンデッド）

從術者手上的聖符發出神聖光芒的呪文。被這光芒照射過的不死物會當場被消滅。

屬性：聖　目標：範圍內之敵傭兵部隊　消耗 MP：7

詠唱時間：14

MP 吸收 MP DRAIN（ＭＰドレイン）

從敵人身上奪取 MP。

屬性：闇　目標：敵單體　消耗 MP：1　詠唱時間：24

爆破 BLAST（ブラスト）

被封印在太古的禁斷之呪文。術者手中會產生純能量彈向目標放出，雖然射程短及只能攻擊單一敵人，但就有着最強的威力。

屬性：物　目標：敵單體　消耗 MP：12　詠唱時間：29

攻擊補助魔法

睡眠 SLEEP（スリープ）

命令掌管睡眠的精靈令目標周圍的敵人睡着。被催眠的人在受到攻擊前是不會醒來的。（解除：復原）

屬性：闇　目標：範圍內之敵部隊　消耗 MP：6

詠唱時間：29

混亂 CONFUSE（コンフューズ）

借助月之女神的力量，令敵人產生混亂。混亂了的部隊會不分敵我，向最接近的目標進行攻擊。（解除：復原）

屬性：闇　目標：敵 1 部隊　消耗 MP：3

詠唱時間：14

魔封區 ZONE（ゾーン）

利用混亂部隊指揮來降低傭兵戰力的強力呪文。被擊中的部隊，A+、D+ 及 M+ 都只會是原有的 1/2。（解除：復原）

屬性：闇　目標：敵 1 部隊　消耗 MP：5　詠唱時間：24

封術 MUTE（ミュート）

借助風之精靈的力量來停止空氣振動的呪文。由於不會產生聲音，於是便能封着魔法範圍內的敵人魔法。（解除：復原）

屬性：闇　目標：範圍內之敵部隊　消耗 MP：3

詠唱時間：19

衰落 DECLINE（デクライン）
減弱目標的靈力，令他對魔法的耐性降低的呪文。這呪文使用時是一定可以成功的。（解除：抗魔／復原）
屬性：闇　目標：敵 1 部隊　消耗 MP：4　詠唱時間：24

遲緩 SLOW（·ミ·ミ田）
利用操縱風與大地的精靈來妨礙目標移動的呪文。敵部隊的命令實行 COUNT 會被延遲 1 回合（50 COUNT），即使被成功防禦，敵部隊的命令亦會被延遲 20 COUNT。
屬性：闇　目標：敵 1 部隊　消耗 MP：6　詠唱時間：24

阻礙 BIND（バインド）
利用目標周圍存在的精靈來妨礙其移動的呪文，可以令敵部隊的移動力變成 0。（解除：加速／復原）
屬性：闇　目標：敵 1 部隊　消耗 MP：2　詠唱時間：24

防禦魔法

防禦 1 PROTECTION 1（プロテクション 1）
以造出魔法防禦壁包圍身體的呪文，降低敵方一般攻擊所構成的損傷，但並不會增加對魔法攻擊時的抵抗力。（DF+3）
屬性：——　目標：己方 1 部隊　消耗 MP：2　詠唱時間：1

防禦 2 PROTECTION 2（プロテクション 2）
以施有強力魔法防禦的呪文，令敵人一般攻擊所構成的損傷大幅降低，但並不會增加對魔法攻擊時的抵抗力。（DF+5）
屬性：——　目標：己方 1 部隊　消耗 MP：4　詠唱時間：14

攻擊 1 ATTACK 1（アタック 1）
向士兵們所用的武器給與魔力來增加威力的呪文。作為支援魔法是相當普遍的。（AT+3）
屬性：——　目標：己方 1 部隊　消耗 MP：2　詠唱時間：1

攻擊 2 ATTACK 2（アタック 2）
向士兵們所用的武器給與強大魔力的呪文。擁有攻擊1以上的力量，即使麻煩的對手亦能輕易地擊倒。（AT+5）
屬性：——　目標：己方 1 部隊　消耗 MP：4　詠唱時間：14

加速 QUICK（クイック）
利用魔力加速新陳代謝來提高移動力的呪文，即使是一般的步兵部隊亦能擁有高速機動部隊程度的力量。
（MV+5）（解除：阻礙）
屬性：——　目標：己方 1 部隊　消耗 MP：1　詠唱時間：4

抗魔 RESIST（レジスト）
提高目標的靈力來加強對魔法耐性的魔法。可以令大部份敵人的魔法失效。（魔法耐性 +30）（解除：衰落）
屬性：——　目標：己方 1 部隊　消耗 MP：3
詠唱時間：14

回復魔法

回復 1 HEAL 1（ヒール 1）
借助大地母神的力量來產生治癒力量的呪文。這是僧侶們的基本力量之一，一般的傷都能藉此來充分回復。（HP 最大 3 回復）
屬性：——　目標：範圍內之己方部隊　消耗 MP：2
詠唱時間：1

回復 2 HEAL 2（ヒール 2）
一種高位僧侶所用的呪文，產生大地母神擁有的強力治療奇跡，因此不論是怎樣的傷亦能馬上治好。（HP 全回復）
屬性：——　目標：範圍內之己方部隊　消耗 MP：6
詠唱時間：24

回復力量 1 FORCEHEAL 1（フォースヒール 1）
借助光之女神的力量來產生出治療力量。回復方法和回復系不同，可回復整個部隊全體的傷。另外魔法的射程距離亦非常長。
（HP 3 回復）
屬性：——　目標：己方 1 部隊　消耗 MP：3　詠唱時間：1

回復力量 2 FORCEHEAL 2（フォースヒール 2）
借助光之女神的力量，產生強力治癒奇跡的呪文。魔法的射程距離非常長，另外亦可將一個部隊全員的傷完全回復。
（HP 全回復）
屬性：——　目標：己方 1 部隊　消耗 MP：5　詠唱時間：14

回復 FINE（ファイン）
藉着將目標體內的精靈力量平衡回復正常的狀態來將毒素之類解除的呪文，能夠令所有帶來壞影響的異常狀態回復。
屬性：——　目標：範圍內之己方部隊　消耗 MP：3
詠唱時間：4

再動 AGAIN（アゲイン）
以操縱時間與空間之神的力量引起奇跡，可將成為目標的指揮官或傭兵即時變成可行動狀態的呪文。
屬性：——　目標：己方 1 部隊　消耗 MP：4　詠唱時間：24

轉移 TELEPORT（テレポート）
只有經過嚴格修行的人才能學會的高級呪文，擁有將目標部隊在一瞬間轉送到其他地方的力量。
屬性：——　目標：己方 1 部隊　消耗 MP：8
詠唱時間：29

古代魔法

クワイエト
在 500 COUNT 之內，令該地區不能使用魔法或召喚魔法的呪文。由於是屬於古代魔法之一，所以任何部隊都不可能抵抗。
屬性：——　目標：全部隊　消耗 MP：20
詠唱時間：49

ブレス
在 500 COUNT 之內，每回合開始時己方指揮官的 HP 都會回復 1。屬於古代魔法之一。
屬性：——　目標：全己方指揮官　消耗 MP：15
詠唱時間：69

魔法數據一覽表PART 2

召喚魔法一覽表

スレイプニル
消耗MP：7　詠唱時間：24　兵種：特殊騎兵
AT：27　DF：18　MV：18　MP：0

ヴァルキリー
消耗MP：14　詠唱時間：34　兵種：步兵
AT：24　DF：19　MV：13　MP：32

フェニックス
消耗MP：20　詠唱時間：44　兵種：對空飛兵
AT：29　DF：22　MV：16　MP：20

スパイダー
消耗MP：8　詠唱時間：26　兵種：特殊騎兵
AT：25　DF：15　MV：18　MP：0

メデューサ
消耗MP：17　詠唱時間：37　兵種：步兵
AT：27　DF：18　MV：12　MP：15

イェルムンガルド
消耗MP：24　詠唱時間：49　兵種：水上兵
AT：32　DF：25　MV：14　MP：0

ピクシー
消耗MP：7　詠唱時間：24　兵種：飛兵
AT：18　DF：16　MV：16　MP：14

ジン
消耗MP：14　詠唱時間：34　兵種：精靈
AT：25　DF：22　MV：15　MP：25

フレイヤ
消耗MP：20　詠唱時間：44　兵種：飛兵
AT：26　DF：24　MV：16　MP：40

ホーント
消耗MP：8　詠唱時間：26　兵種：靈
AT：22　DF：13　MV：11　MP：15

リリス
消耗MP：17　詠唱時間：37　兵種：魔族
AT：26　DF：18　MV：11　MP：35

フェンリル
消耗MP：24　詠唱時間：49　兵種：特殊騎兵
AT：33　DF：21　MV：16　MP：0

傭兵部隊一覽表

代號一覽表

AT 攻擊力

DF 防禦力

MV 移動力

EXP 打倒該部隊時所得之經驗值

金 打倒該部隊時所得之資金

值 雇用此傭兵時的價格

HP 每一隻相對之體力值

炎 對火炎系魔法的耐久力／-??代表能吸收／0代表絕對無效

冷 對冷凍系魔法的耐久力／-??代表能吸收／0代表絕對無效

地 對大地系魔法的耐久力／-??代表能吸收／0代表絕對無效

風 對風系魔法的耐久力／-??代表能吸收／0代表絕對無效

雷 對雷系魔法的耐久力／-??代表能吸收／0代表絕對無效

聖 對神聖系魔法的耐久力／-??代表能吸收／0代表絕對無效

闇 對黑闇系魔法的耐久力／-??代表能吸收／0代表絕對無效

物 對物理系魔法的耐久力／-??代表能吸收／0代表絕對無效

步兵系

基本上對槍兵有利，但對騎兵時不利。



兵士 SOLDIER（ソルジャー）

AT：20 DF：14 MV：12 EXP：1 金：3 價值：50P HP 1 炎：50
冷：50 地：50 風：50 雷：50 聖：50 闇：50 物：50
技能：無

正規軍（レギオン）

AT：25 DF：19 MV：12 EXP：2 金：15 價值：320P HP 1 炎：65
冷：65 地：65 風：65 雷：65 聖：65 闇：65 物：65
技能：無



親衛兵 GRENADIER（グレナディーア）

AT：26 DF：21 MV：12 EXP：2 金：21 價值：550P HP 1 炎：75
冷：75 地：75 風：75 雷：75 聖：75 闇：75 物：75
技能：無



女傭 MAID（メイド）

AT：0 DF：6 MV：11 EXP：1 金：1 價值：20P HP 1 炎：30
冷：30 地：30 風：30 雷：30 聖：30 闇：30 物：30 技能：無

平民 CIVILIAN（シビリアン）

AT：0 DF：8 MV：11 EXP：1 金：1 價值：10P HP 1 炎：30
冷：30 地：30 風：30 雷：30 聖：30 闇：30 物：30
技能：無

人狼 WOLFMAN（ウルフマン）

AT：20 DF：14 MV：13 EXP：1 金：3 價值：70P HP 1 炎：50
冷：50 地：50 風：50 雷：50 聖：40 闇：60 物：50
技能：麻痺攻擊1

食人魔 OGRE（オーガー）

AT：25 DF：18 MV：11 EXP：1 金：7 價值：90P HP 1 炎：55
冷：55 地：55 風：55 雷：55 聖：55 闇：65 物：55 技能：無

山洞巨人 TROLL（トロール）

AT：26 DF：20 MV：11 EXP：1 金：13 價值：220P HP 1 炎：65
冷：65 地：65 風：65 雷：65 聖：65 闇：75 物：65
技能：HEALIING

暗黑衛兵 DARKGUARD（ダークカード）

AT：26 DF：22 MV：12 EXP：2 金：21 價值：500P HP 1 炎：85
冷：85 地：85 風：85 雷：85 聖：75 闇：90 物：85
技能：解毒能力

盜賊系

擁有步兵系的性能，但機動性較佳。



流氓 ROGUE（ローグ）

AT：20 DF：13 MV：12 EXP：1 金：3 價值：30P HP 1 炎：50
冷：50 地：50 風：50 雷：50 聖：50 闇：50 物：50
技能：CRITICAL

野伏系

擁有步兵系性質之部隊中最具機動性的一種，對槍兵有利，但對騎兵時會較不利。



戰士 WARRIOR（ウォリアー）

AT：24　DF：17　MV：12　EXP：2　金：14　價值：350P HP 1　炎：75
冷：75　地：75　風：75　雷：75　聖：75　闇：85　物：75
技能：CRITICAL／忍術

槍兵系

密集的陣型令槍兵對騎兵時顯得很強，但面對步兵則明顯較弱。



長矛兵 PIKE（パイク）

AT：18　DF：18　MV：12　EXP：1　金：3　價值：60P HP 1　炎：50
冷：50　地：50　風：50　雷：50　聖：50　闇：50　物：50　技能：無



長槍兵 FALANGUS（ファランクス）

AT：23　DF：24　MV：12　EXP：2　金：15　價值：340P HP 1　炎：75
冷：75　地：75　風：75　雷：75　聖：75　闇：75　物：75
技能：無

骸骨巨像兵 BONEGOLEM（ボーンゴーレム）

AT：19　DF：19　MV：11　EXP：1　金：5　價值：30P HP 1　炎：65
冷：65　地：65　風：65　雷：65　聖：65　闇：0　物：65
技能：解毒能力

瘋狂巨像兵 MADGOLEM（マッドゴーレム）

AT：23　DF：23　MV：11　EXP：1　金：15　價值：280P HP 1　炎：80
冷：80　地：-50　風：80　雷：80　聖：80　闇：0　物：80
技能：解毒能力、HEALING

僧侶系

基本性質屬步兵系，但面對魔物時有特強殺傷力。



苦行僧 MONK（モンク）

AT：19　DF：13　MV：12　EXP：1　金：3　價值：40P HP 1　炎：63
冷：63　地：63　風：63　雷：63　聖：93　闇：83　物：63
技能：無



聖者（聖者）

AT：23　DF：18　MV：12　EXP：2　金：13　價值：310P HP 1　炎：85
冷：85　地：85　風：85　雷：85　聖：-80　闇：95　物：85
技能：解毒能力

退魔兵・僧1系

基本性質屬步兵系，但面對魔物時有特強殺傷力。



驅魔人 EXORCIST（エクソシスト）

AT：21　DF：16　MV：13　EXP：2　金：8　價值：230P HP 1　炎：75
冷：75　地：75　風：75　雷：75　聖：-50　闇：0　物：75
技能：無

神官系

基本性質屬步兵系，但面對魔物時有特強殺傷力。



十字軍 CRUSADER（クルセイダー）

AT：22　DF：18　MV：13　EXP：2　金：8　價值：170P HP 1　炎：70
冷：70　地：70　風：70　雷：70　聖：120　闇：85　物：70
技能：無

上陸兵系

基本性質屬步兵系，但身處水中時會有提高防禦力。



蜥蜴人 LIZARDMAN（リザードマン）

AT：23　DF：12　MV：14　EXP：1　金：4　價值：60P HP 1　炎：40
冷：40　地：40　風：40　雷：40　聖：40　闇：35　物：40　技能：無



蜥蜴君主 LORDLIZARD（ロードリザード）

AT：26　DF：17　MV：15　EXP：2　金：16　價值：360P HP 1　炎：70
冷：70　地：70　風：70　雷：70　聖：70　闇：70　物：70
技能：無

暗黑蜥蜴 DARKLIZARD（ダークリザード）

AT：24　DF：11　MV：14　EXP：1　金：5　價值：60P HP 1　炎：42
冷：42　地：42　風：42　雷：42　聖：35　闇：57　物：42
技能：毒攻擊1

水上兵系

基本性質屬步兵系，但身處水中時會有提高防禦力。



人魚 MERMAN（マーマン）

AT：22　DF：13　MV：14　EXP：1　金：6　價值：70P HP 1　炎：60
冷：60　地：60　風：60　雷：60　聖：60　闇：60　物：60　技能：無



人魚君主 MERMANLORD（マーマンロード）

AT：26　DF：16　MV：15　EXP：2　金：16　價值：350P HP 1　炎：70
冷：70　地：70　風：70　雷：70　聖：70　闇：70　物：70
技能：無

暗黑人魚 DARKMERMAN（ダークマーマン）

AT : 23　DF : 12　MV : 14　EXP : 1　金 : 6　價值 : 80P HP 1　炎 : 45
冷 : 45　地 : 45　風 : 45　雷 : 45　聖 : 45　闇 : 60　物 : 45　技能 : 無

大海蟲 SEAWORM（シーウォーム）

AT : 27　DF : 15　MV : 15　EXP : 1　金 : 16　價值 : 300P HP 1　炎 : 60
冷 : 60　地 : 60　風 : 60　雷 : 60　聖 : 60　闇 : 50　物 : 60
技能 : 麻痺攻擊 2

毒青蛙 POISONTODO（ポイズントード）

AT : 22　DF : 10　MV : 13　EXP : 1　金 : 5　價值 : 30P HP 1　炎 : 30
冷 : 30　地 : 40　風 : 40　雷 : 30　聖 : 40　闇 : 45　物 : 40
技能 : 毒攻擊 3

水弓兵系

一種適宜在水中作戰的遠距離攻擊兵種。



水妖 NIXIE（ニクシー）

AT : 21　DF : 9　MV : 13　EXP : 2　金 : 16　價值 : 660P HP 1　炎 : 90
冷 : 90　地 : 90　風 : 90　雷 : 90　聖 : 90　闇 : 90　物 : 90　技能 : 無

暗黑水妖 DARKNIXIE（ダークニクシー）

AT : 22　DF : 8　MV : 13　EXP : 1　金 : 11　價值 : 510P HP 1　炎 : 92
冷 : 92　地 : 92　風 : 92　雷 : 92　聖 : 80　闇 : 97　物 : 92
技能 : 無

弓兵系

一種擅長遠距離攻擊的兵種，但面對直接攻擊時很弱，幸好魔法防禦力不俗。



妖精 ELF（エルフ）

AT : 16　DF : 6　MV : 13　EXP : 1　金 : 6　價值 : 140P HP 1　炎 : 75
冷 : 75　地 : 75　風 : 75　雷 : 75　聖 : 75　闇 : 75　物 : 75
技能 : 解毒能力



上位妖精 HIELF（ハイエルフ）

AT : 23　DF : 10　MV : 13　EXP : 2　金 : 16　價值 : 440P HP 1　炎 : 100
冷 : 100　地 : 100　風 : 100　雷 : 100　聖 : 100　闇 : 100　物 : 100
技能 : 解毒能力

暗黑妖精 DARKELF（ダークエルフ）

AT : 16　DF : 7　MV : 13　EXP : 1　金 : 6　價值 : 160P HP 1　炎 : 77
冷 : 77　地 : 77　風 : 77　雷 : 77　聖 : 60　闇 : 92　物 : 77
技能 : 解毒能力

機械弓兵系

攻擊力及攻擊距離均是遠距離攻擊兵種中較優秀的，但防禦力及魔法防禦力均極差。



投石器 BALLISTA（バリスタ）

AT : 25　DF : 5　MV : 8　EXP : 1　金 : 13　價值 : 680P HP 1　炎 : 35
冷 : 35　地 : 35　風 : 35　雷 : 35　聖 : 35　闇 : 35　物 : 35
技能 : 無

長距離攻系

攻擊距離是遠距離攻擊兵種中較優秀的，但防禦力極差。



狙擊手 SNIPER（スナイパー）

AT : 20　DF : 3　MV : 11　EXP : 2　金 : 10　價值 : 300P HP 1　炎 : 40
冷 : 40　地 : 40　風 : 40　雷 : 40　聖 : 40　闇 : 40　物 : 40
技能 : CRITICAL

魔女 WITCH（ウィッチ）

AT : 18　DF : 1　MV : 11　EXP : 1　金 : 10　價值 : 330P HP 1　炎 : 98
冷 : 98　地 : 98　風 : 98　雷 : 98　聖 : 85　闇 : 103　物 : 98
技能 : HEALING

弓騎兵系

一種能有高移動力的遠距離攻擊部隊，但弓的射程較短，攻擊力亦較低。



人馬兵 KENTAUROS（ケンタウロス）

AT : 19　DF : 8　MV : 16　EXP : 1　金 : 6　價值 : 100P HP 1　炎 : 40
冷 : 40　地 : 40　風 : 40　雷 : 40　聖 : 40　闇 : 40　物 : 40
技能 : 無

騎兵系

判斷力較低、但移動力高的部隊，對步兵時很強，但對槍兵時很弱。



槍騎兵 LANCER（ランサー）

AT : 24　DF : 15　MV : 16　EXP : 1　金 : 4　價值 : 70P HP 1　炎 : 50
冷 : 50　地 : 50　風 : 50　雷 : 50　聖 : 50　闇 : 50　物 : 50
技能 : 無



重騎兵 DRAGOON（ドラグーン）

AT : 29　DF : 20　MV : 16　EXP : 2　金 : 16　價值 : 390P HP 1　炎 : 75
冷 : 75　地 : 75　風 : 75　雷 : 75　聖 : 75　闇 : 75　物 : 75
技能 : 無

重馬系

判斷力較低、但移動力高的部隊，對步兵時很強，但對槍兵時很弱。



重裝槍騎兵 HEAVYLANCER（ヘビーランサー）

AT：22　DF：21　MV：15　EXP：1　金：6　價值：120P HP 1　炎：55
冷：55　地：55　風：55　雷：55　聖：55　闇：55　物：55
技能：無



皇家槍騎兵 ROYALLANCER（ロイヤルランサー）

AT：30　DF：22　MV：15　EXP：3　金：22　價值：670P HP 1　炎：85
冷：85　地：85　風：85　雷：85　聖：85　闇：85　物：85　技能：無

特馬系

判斷力較低、但移動力高的部隊，對步兵時很強，但對槍兵時很弱。

巨蟲（クロウラー）

AT：21　DF：16　MV：16　EXP：1　金：9　價值：60P HP 1　炎：40
冷：40　地：40　風：40　雷：40　聖：40　闇：50　物：40
技能：毒攻擊1

雙頭犬 ORTHRUS（オルトロス）

AT：30　DF：18　MV：16　EXP：1　金：19　價值：250P HP 1　炎：0
冷：60　地：60　風：60　雷：60　聖：50　闇：75　物：60　技能：無

蠍子 SCORPION（スコーピオン）

AT：27　DF：10　MV：15　EXP：1　金：4　價值：40P HP 1　炎：30
冷：30　地：40　風：40　雷：40　聖：40　闇：45　物：40
技能：毒攻擊2

石化雞 COCKATRICE（コカトリス）

AT：28　DF：16　MV：15　EXP：1　金：12　價值：120P HP 1　炎：40
冷：40　地：40　風：40　雷：40　聖：40　闇：45　物：40
技能：石化攻擊3

飛兵系

基本能力較同價的步兵較弱，但可利用飛行這優點克服地形上的不利而帶來優勢。



鷹馬獸 HIPPOGRYPH（ヒポグリフ）

AT：20　DF：13　MV：15　EXP：1　金：4　價值：70P HP 1　炎：45
冷：55　地：0　風：40　雷：55　聖：55　闇：55　物：55　技能：無



大天使 ARCHANGEL（アークエンジェル）

AT：23　DF：21　MV：15　EXP：2　金：16　價值：400P HP 1　炎：110
冷：110　地：0　風：85　雷：95　聖：-95　闇：105　物：95
技能：解毒能力、HEALING



うみにん（青）

AT：24　DF：18　MV：15　EXP：2　金：10　價值：450P HP 1　炎：-10
冷：-10　地：0　風：100　雷：-10　聖：50　闇：0　物：-10
技能：解毒能力、HEALING



うみにん（黃色）

AT：14　DF：30　MV：13　EXP：2　金：10　價值：450P HP 1　炎：-50
冷：-50　地：-50　風：-50　雷：-50　聖：-50　闇：-50　物：-50
技能：解毒能力、HEALING



うみにん（黑）

AT：30　DF：19　MV：11　EXP：2　金：10　價值：450P HP 1　炎：30
冷：30　地：0　風：30　雷：30　聖：30　闇：30　物：30
技能：解毒能力、石化攻擊4、CRITICAL



うみにん（ピンク）

AT：28　DF：4　MV：18　EXP：2　金：10　價值：450P HP 1　炎：-10
冷：50　地：0　風：100　雷：-10　聖：-10　闇：0　物：-10
技能：解毒能力、HEALING

人面鳥 HARPY（ハーピー）

AT：21　DF：12　MV：15　EXP：1　金：4　價值：60P HP 1　炎：50
冷：50　地：0　風：50　雷：50　聖：50　闇：60　物：50
技能：無

守護魔 GARGOYLE（ガーゴイル）

AT：25　DF：20　MV：15　EXP：1　金：17　價值：300P HP 1　炎：80
冷：80　地：0　風：65　雷：80　聖：65　闇：95　物：80　技能：無

對空飛兵系

專門用來對付飛兵的部隊，但當對手並非飛兵時便只會有一般的表現。



半鵬鳥（ハーブローク）

AT：19　DF：10　MV：17　EXP：1　金：10　價值：190P HP 1　炎：55
冷：55　地：0　風：40　雷：55　聖：55　闇：55　物：55　技能：無

翼妖獸 GREMRIN（グレムリン）

AT：20　DF：9　MV：17　EXP：1　金：9　價值：50P HP 1　炎：55
冷：55　地：0　風：40　雷：55　聖：55　闇：65　物：55　技能：無

飛弓系

能利用飛行這優點的遠距離攻擊部隊，但射程有限、攻擊力亦不算高。



飛天弓箭手 SKYARCHER（スカイアーチャー）

AT：16　DF：5　MV：15　EXP：1　金：6　價值：150P HP 1　炎：35
冷：35　地：0　風：25　雷：35　聖：35　闇：35　物：35　技能：無

魔族系

戰鬥力比一般步兵為高，並能利用飛行能力帶來機動性方面的優勢。

夢魔 NIGHTMARE（ナイトメア）

AT：22　DF：15　MV：11　EXP：1　金：9　價值：190P HP 1　炎：75
冷：75　地：0　風：75　雷：75　聖：40　闇：0　物：75
技能：解毒能力

小惡魔 LESSERDEMON（レッサーデーモン）

AT：25　DF：22　MV：11　EXP：1　金：20　價值：580P HP 1　炎：95
冷：95　地：0　風：95　雷：95　聖：80　闇：0　物：95
技能：解毒能力

靈系

擁有無視任何障礙物的移動能力，但面對僧侶系部隊時會極為不利。

魔影 SHADE（シェード）



AT：21　DF：20　MV：12 EXP：1　金：8
價值：460P HP 1炎：65　冷：80　地：0　風：80
雷：80　聖：50　闇：0　物：80　技能：解毒能力、麻痺攻擊2

惡鬼 SPECTRE（スペクター）

AT：17　DF：14　MV：11　EXP：1　金：2　價值：90P HP 1　炎：55
冷：70　地：0　風：70　雷：70　聖：40　闇：0　物：70
技能：解毒能力、麻痺攻擊1

不死系

戰鬥力和部隊性質都與步兵系相似，而面對僧侶系部隊時會特別不利。

骷髏兵 SKELETON（スケルトン）

AT：21　DF：16　MV：11　EXP：1　金：1　價值：160P HP 1　炎：35
冷：60　地：60　風：60　雷：60　聖：30　闇：0　物：60
技能：解毒能力

喪屍戰士 ZOMBIEFIGHTER（ゾンビファイター）

AT：25　DF：22　MV：11　EXP：1　金：8　價值：300P HP 1　炎：55
冷：80　地：80　風：80　雷：80　聖：50　闇：0　物：80
技能：解毒能力、毒攻擊1、麻痺攻擊2

龍系

部隊能力很強，但每隊的價格不菲。



雪龍 SNOWDRAGON（スノードラゴン）

AT：28　DF：20　MV：10　EXP：1　金：21　價值：620P HP 1　炎：60
冷：-95　地：0　風：60　雷：80　聖：80　闇：80　物：80
技能：解毒能力

火龍 FIREDRAGON（ファイアドラゴン）

AT：28　DF：20　MV：10　EXP：1　金：21　價值：620P HP 1　炎：-95
冷：70　地：0　風：60　雷：80　聖：80　闇：80　物：80
技能：無

史萊姆系

防禦力很強的部隊，基本上只怕火系魔法或僧侶。

史萊姆 GEL（ゲル）

AT：18　DF：20　MV：11　EXP：1　金：3　價值：10P HP 1　炎：20
冷：35　地：40　風：40　雷：40　聖：40　闇：0　物：40
技能：解毒能力

黑色史萊姆 BLACKGEL（ブラックゲル）

AT：20　DF：26　MV：11　EXP：1　金：7　價值：10P HP 1　炎：40
冷：65　地：80　風：80　雷：80　聖：80　闇：0　物：80
技能：解毒能力、石化攻擊1、毒攻擊3

輸送兵系

毫無戰鬥力的部隊，沒有特別的弱點……因為任何攻擊都會很收效。

運輸獸 TRANSPORTER（トランスポーター）

AT：10　DF：13　MV：9　EXP：1　金：1　價值：10P HP 1　炎：30
冷：30　地：30　風：30　雷：30　聖：30　闇：30　物：30
技能：無

SCENARIO-15 戰慄

斯古馬等人將加魯撒斯的飛兵團全滅，成功斷絕了敵人的聯繫。
只要現在攻下敵人大本營，奪去敵軍的統率，應該是可以令戰局反轉過來的。
斯古馬他們以飛空艇向敵人大本營出發了……

勝利條件
◆全滅敵人
敗北條件
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

在聯邦軍對尼諾斯地方軍的戰場上，由於拉霍特方面只有行軍速度較高的部隊趕到戰場，暫時只能勉強支撐着敵人的進攻，而回到王城的拉些路被羅謝絲女王接見，她為了向當日聯邦枉殺拉些路的父親致歉，希望拉些路能接任聯邦的宰相一職，而他亦接下了這個重任，並馬上命人收集有關三國同盟的情報，以便能作出適當的處理。



在加魯撒斯軍的大本營內，加魯撒斯軍的司令知道了飛兵隊被全滅的消息後，馬上派出快馬（傳令兵）來聯絡各部隊，就在傳令兵離開後，斯古馬他們便來到了大本營的後方，看來這是消滅敵人大本營的最佳時機……

BATTLE

在佈陣的時候，由於敵人大本營左右兩方各設置了不同的兵種，所以可選擇較有利的兵種從左右夾擊，而中央的位置則不妨留給古蘭妮，因為當她使用飛兵的話，是可直飛入敵大本營之中的。

大本營中的敵人最初會按兵不動，但只要有任何一隊受到攻擊，對方的司令官便會下令全軍主動攻擊，所以大家最好還是先做好準備為佳，但要留意當戰鬥進入第15回合或是敵司令官被擊敗時，圖版的四個角落會分別出現4支從各處趕回來的傳令兵，而當傳令兵出現了兩個回合後，古飛路亦會趕到，若這時未能將大本營內大部份敵人幹掉便會很麻煩。



雖然勝利條件除了是將敵人全滅外，在這時亦會追加「打倒敵司令官、逃向版面邊沿」這一項，但始終還是會希望能將敵人全滅的。對付敵方傳令兵的方法，主要是守在圖版兩邊的橋的後方，由於騎兵體型大，在橋上只能以單列行軍，只要取得有利位置便能將他們逐個擊破，至於古飛路方面則反而要小心一點，除非你事先選擇少量對空飛兵混入古蘭妮的部隊之中，否則有可能需要直接擊倒古飛路以免夜長夢多。



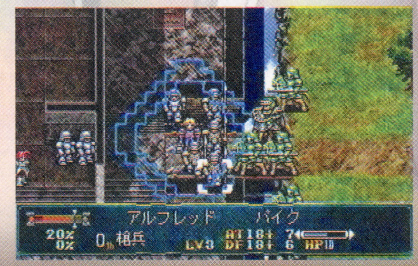
AFTER BATTLE......

由於加魯撒斯軍的部隊指揮出了問題，苦戰中的沙魯拉斯軍總算沒有那麼大的壓力了，這時艾域傳來敵大本營被擊破的消息，更是令全軍士氣大振，他們都覺得這一戰並非沒有可能取勝的了。

在飛空艇上，眾人談起這艘飛空艇在這次戰爭上帶來的影響，而布玲達則表示從前這世上出現過比這艘艇大得多，同時更擁有攻擊能力的空宙戰艦，據說這種艇是可以前往月球，但琳達仍認為古代魔法文明會滅亡，代表始終還是要看使用的方法，就像這次便是被一艘無戰鬥力的飛空艇扭轉了戰局。

眾人利用飛空艇來到了艾斯杜神殿，這裏的大司教對於古蘭妮提倡的理論雖然亦表示認同，但就似乎有難言之隱而無法提供協助，於是布玲達決定利用她的傭兵情報網查看事件背後隱藏着的原因，只是琳達及艾域都覺得她的背景實在令人覺得可疑，這時你可以選擇說「我覺得她是個好人（いい人だと思う。）」、「我覺得很可疑（怪しいと思う。）」或「看起來不像是個好人（いい人には見えない。）」（在下選了「……她是個好人」）。

這時布玲達回飛空艇取東西回來，她表示剛才順道關掉了飛空艇的魔動爐，否則當她不在的時候發生意外便會難以收拾。



部隊資料數值一覽

A	帝國軍司令	將軍（步兵）					
LV 1	AT 28	DF 24	HP 10	MP 3	MV 11	判斷 52	指揮 7
兵士×4	LV 1	HP 10	AT 20+6	DF 14+8	MV 12		
長矛兵2	LV 1	HP 10	AT 18+6	DF 18+8	MV 14		
B	帝國軍士官1	傳教士（神官戰士）					
LV 1	AT 22	DF 19	HP 10	MP 9	MV 10	判斷 60	指揮 5
苦行僧×4	LV 1	HP 10	AT 19+1	DF 13+4	MV 12		
C	帝國軍士官2	白銀騎士（騎兵）					
LV 1	AT 26	DF 17	HP 10	MP 1	MV 19	判斷 40	指揮 7
槍騎兵×5	LV 1	HP 10	AT 24+4	DF 15+2	MV 16		
D	帝國軍士官3	魔術師（魔術師）					
LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 10	MV 10	判斷 60	指揮 5
妖精×3	LV 1	HP 10	AT 16+4	DF 6+1	MV 13		
E	帝國軍士官4	近衛兵（步兵）					
LV 1	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 6
長矛兵×5	LV 1	HP 10	AT 18+2	DF 18+4	MV 12		
F	傳令1	敢死騎士（騎兵）					
LV 1	AT 32	DF 21	HP 10	MP 3	MV 19	判斷 41	指揮 8
重裝槍騎兵×3		LV 1	HP 10	AT 22+10	DF 21+4	MV 15	
G	傳令2	敢死騎士（騎兵）					
LV 1	AT 32	DF 21	HP 10	MP 3	MV 19	判斷 41	指揮 8
重裝槍騎兵×3		LV 1	HP 10	AT 22+10	DF 21+4	MV 15	
H	傳令3	敢死騎士（騎兵）					
LV 1	AT 32	DF 21	HP 10	MP 3	MV 19	判斷 41	指揮 8
重裝槍騎兵×3		LV 1	HP 10	AT 22+10	DF 21+4	MV 15	
I	傳令4	敢死騎士（騎兵）					
LV 1	AT 32	DF 21	HP 10	MP 3	MV 19	判斷 41	指揮 8
重裝槍騎兵×3		LV 1	HP 10	AT 22+10	DF 21+4	MV 15	



SCENARIO-16 人質

古蘭妮為了尋求協助而到訪艾斯杜神殿，卻遭到大司祭的拒絕，但若能救出他那位被帝國軍捉住的女兒，便有可能以神殿的力量動員民眾群起反抗。
斯古馬等人為了救出人質，正向鉄達尼斯監獄進發。

勝利條件
◆全滅敵人
敗北條件
◆人質被轉送
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

晚上時分，飛空艇突然發生了火警，由於火頭是在飛空艇內部的，所以馬上便令人聯想到是否有人故意放火，而艾域更直接表明懷疑布玲達，覺得她可能是在中午回飛空艇取東西時設下了機關，令晚上的時候會發生火警，艾域更將布玲達要求古蘭妮借出LANGRISSER及艾哈撒的事說了出來，琳達聽後便想起當日傑沙羅夫被殺時，也是在她的游說下決定



找回這兩柄劍的……
但無論如何，飛空艇的火勢已經不可能再收拾了，第二天當布玲達回來時，她對於失去了飛空艇似乎並沒有所謂，只認為自己決定關掉魔動爐是正確的，否則在火災之下很可能會出現失控，那麼附近便會出現一些肉眼看不見的毒素，數百年都不再適合人類居住了（魔動爐其實即是核子爐？）。
至於大司教那邊，布玲達獲得情報，知道傑摩亞的部下派人綁架了大司教的獨生女，大司教亦因此而不敢支持古蘭妮，於是眾人便馬上開始拯救行動了。

BATTLE

在達尼斯城寨中，加魯撒斯軍的司令不知道甚麼原因，竟然已經知道斯古馬他們正前往救人的消息，但他因為手上有傑摩亞所送的轉移指環，所以並不擔心，這時斯古馬等人亦來到城寨的前面，斯古馬為了確保能成功救人，於是打算派其中一人繞到城寨後方，而其他人則負責引開其餘敵人的注意力，這時你可選擇派出「琳達（ラムダ）」、「艾菲力（アルフレッド）」、「布玲達（ブレンダ）」或「古蘭妮（クラレット）」，由於這支部隊會出現在圖版的右上方，所以較正常的做法是派選用飛兵的古蘭妮擔任，這樣便不會在到達預定地點後受地形影響而寸步難行。
敵方的司令官見斯古馬他們只有4個部隊，因此便掉以輕心，認為只要全軍出動便足以取勝，而我方在過橋後，騎兵可攻向右方，槍兵則向左方移動，以最佳的兵種優勢應戰，而當第7回合，繞到圖版右上方的部隊到達後，敵軍的司令官便會開始退回大司教女兒那邊，打算利用轉移指環將她送離這裏，所以要盡量避免被他接近，而只要將這司令官幹掉了的話，便能完全除去大司教女兒被轉送的可能性。



當戰鬥進入第13回合，或是當城寨內的加魯撒斯兵1~5被全滅後，基特及兩隊敵增援（加魯撒斯兵6、7）便會在圖版下方登場，由於他們的登場位置有幾種可能性，所以有可能並非圖中所示的那樣，但就一定會是出現在版面下方；這增援的出現其實就和其他版面的差不多，總之只要已將原有的敵人消滅得七七八八便不會太難應付。

AFTER BATTLE……

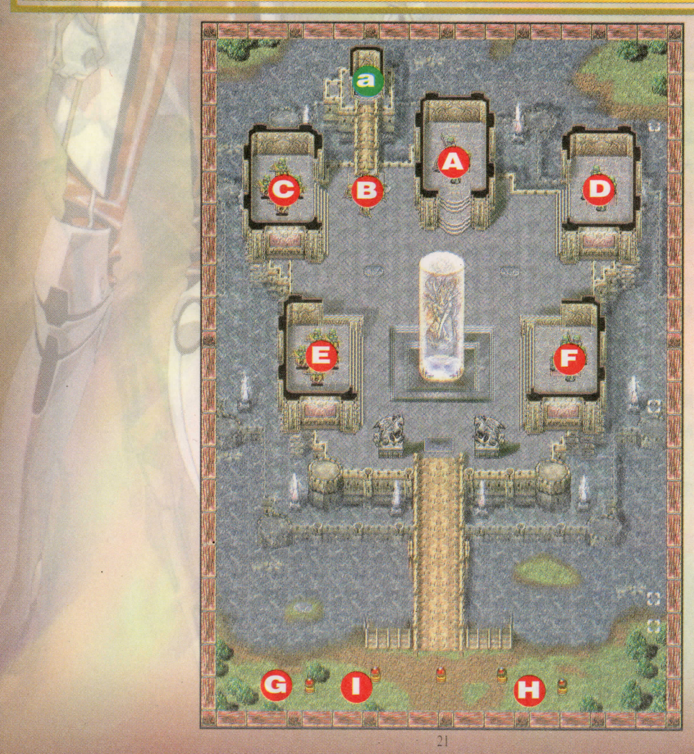
擊倒了所有敵人後，大司教的女兒表示自己亦很希望能為這國家出一分力，古蘭妮安排她負責治療負傷的士兵，便眾人亦一起先回到光之神殿艾斯杜。
在聯邦軍的戰場上，拉霍特從使者口中得知拉些路已成了新宰相，但亦同時命拉霍特馬上趕回王城，並以需集中兵力為理由，拒絕了拉霍特要求增派支援部隊的要求，雖然他對這些決定感到難以接受，但亦無奈地要暫時離開戰場，將指揮權交給艾美莉，並叮囑她不要主動向敵人進攻。



在古蘭妮的演說下，市民開始自覺需要由自己來保護自己的生活，不少人決定站出來戰鬥了。

部隊資料數值一覽

A	帝國軍司令	將軍（步兵）					
LV 1	AT 28	DF 24	HP 10	MP 3	MV 11	判斷 52	指揮 7
長矛兵×2	LV 1	HP 10	AT 18+6	DF 18+8	MV 12		
妖精×2	LV 1	HP 10	AT 16+6	DF 6+8	MV 14		
B	帝國軍士官1	鷹君主（飛兵）					
LV 1	AT 25	DF 15	HP 10	MP 1	MV 21	判斷 30	指揮 8
飛天弓箭手×4		LV 1	HP 10	AT 16+4	DF 5+2	MV 15	
C	帝國軍士官2	白銀騎士（騎兵）					
LV 1	AT 26	DF 17	HP 10	MP 1	MV 19	判斷 40	指揮 7
槍騎兵×4	LV 1	HP 10	AT 24+4	DF 15+2	MV 16		
D	帝國軍士官3	近衛兵（步兵）					
LV 1	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 6
兵士×4	LV 1	HP 10	AT 20+2	DF 14+4	MV 12		
E	帝國軍士官4	白銀騎士（騎兵）					
LV 4	AT 28	DF 18	HP 10	MP 2	MV 19	判斷 40	指揮 7
槍騎兵×5	LV 4	HP 10	AT 24+6	DF 15+3	MV 16		
F	帝國軍士官5	近衛兵（步兵）					
LV 4	AT 25	DF 21	HP 10	MP 2	MV 12	判斷 50	指揮 6
長矛兵×2	LV 4	HP 10	AT 18+3	DF 18+5	MV 13		
兵士×3	LV 4	HP 10	AT 20+3	DF 14+5	MV 12		
G	基特侯爵	敢死騎兵（騎兵）					
LV 1	AT 35	DF 23	HP 10	MP 3	MV 19	判斷 41	指揮 8
重裝槍騎兵×4		LV 1	HP 10	AT 22+10	DF 21+4	MV 15	
人馬兵×2	LV 1	HP 10	AT 19+10	DF 8+4	MV 18		
H	帝國軍士官6	近衛兵（步兵）					
LV 1	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 6
兵士×4	LV 1	HP 10	AT 20+2	DF 14+4	MV 12		
I	帝國軍士官7	近衛兵（步兵）					
LV 1	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 6
長矛兵×4	LV 1	HP 10	AT 18+2	DF 18+4	MV 12		
a	大司教之娘	牧師（僧侶）					
LV 5	AT 24	DF 21	HP 10	MP 12	MV 10	判斷 59	指揮 5



SCENARIO-17 革命

由於得到艾斯杜神殿的協助，成功令民眾群起反抗。當民眾聽了古蘭妮的演說後，臉上都充滿煥新的決心，肯定了新政治的正確性。剩下來的就只有打敗傑摩亞，結束貴族的搾取。斯古馬他們與利拿特互相配合，向傑摩亞所在的加魯撒斯城進發。

勝利條件

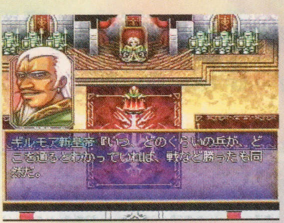
◆擊敗基特侯爵及古飛路團長

敗北條件

◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

在加魯撒斯的王城內，傑摩亞已得知叛軍正向他這邊揮軍前進的消息，一切似乎都在他的預算之內，而他亦馬上派出部隊前往迎戰，另一方面，進軍中的沙魯拉斯軍在得知加魯撒斯軍已布好陣等待他們到來後，亦開始要承認在軍中有人將情報洩漏給對方，但他們已經沒時間慢慢去想這人誰，因為單是要應付眼前的敵人大軍，已經不是一件容易的事了。



來到加魯撒斯城的斯古馬等人，眼見防守的敵兵不多，知道利拿特是成功吸引了敵人大部份兵力了；而斯古馬看見這王城，則有着一種似曾相識的感覺，因為他4年前就是在這王城內擔任近衛騎士團的團長，而斯古馬亦趁這機會將他自己就是殺死皇帝的真兇一事告知所有同伴，在這時候，基特侯爵及古飛路團長出現，古飛路更直接地說間碟看來並不知道沙魯拉斯軍只是用來聲東擊西的……

BATTLE

這一版的目標是攻城，而最大的難關應該會是通往城門的木橋地帶，除了中央那一條較闊可以並列較多部隊外，在兩邊的橋移動時都會有點麻煩，但右方的敵魔法使會使用雷擊魔法，這應該會是遊戲中首先遇上的全體魔法，中招的部隊會每隊減2~3HP，若然附近有懂回復魔法的人，最好盡快向中招的同伴回復，否則戰鬥會相當不利，除此之外，亦可嘗試直接向那名會使用雷擊魔法的指揮官使用攻擊魔法，這樣便可令她要停下來回復HP，沒有時間發動攻擊了。



當第3回合開始時，基特侯爵會命全軍開始主動出擊，而古飛路亦會在第6回合開始採取主動，這兩人的修正值一向較高，若然同時要對付他們兩人的話會很難，各位應利用相差的三個回合盡量先減低基特侯爵的傭兵數目。

還有一點值得留意的，那就是雖然古蘭妮的飛兵隊可近乎無視地形來移動，但敵方仍是可以走到較有利的地形應戰的，若然被他們走到城牆上得到40%的地形效果，那麼戰果便會事倍功半。

AFTER BATTLE......

擊殺了基持侯爵，並將古飛路擊退了之後，斯古馬等人下一步便要要攻進加魯撒斯城了，至於和沙魯拉斯軍的戰鬥方面，加魯撒斯軍佔有優勢，但仍未想到辦法對付固守的沙魯拉斯軍，另一方面，沙魯拉斯軍將領都對利拿特將農民編入實戰部隊的做法感到很奇怪，認為只會影響原有的戰力發揮，但利拿特則解釋這是一場革命，必須是平民親身參加過戰鬥而獲得勝利才有價值的，現在利拿特最希望的是古蘭妮盡快打倒傑摩亞，避免本來是同一個國家的人民自相殘殺。



部隊資料數值一覽

A	基特侯爵	敢死騎士（騎兵）					
LV 1	AT 35	DF 23	HP 10	MP 3	MV 19	判斷 41	指揮 8
重裝槍騎兵×4		LV 1	HP 10	AT 22+10	DF 21+4	MV 15	
兵士×1	LV 1	HP 10	AT 20+10	DF 14+4	MV 14		
B	古飛路團長	龍騎士（飛兵）					
LV 1	AT 33	DF 17	HP 10	MP 4	MV 21	判斷 32	指揮 9
鷹馬獸×4	LV 1	HP 10	AT 20+12	DF 13+7	MV 15		
飛天弓箭手×1		LV 1	HP 10	AT 16+12	DF 5+7	MV 17	
C	帝國軍士官1	近衛兵（步兵）					
LV 3	AT 24	DF 21	HP 10	MP 2	MV 12	判斷 50	指揮 6
兵士×5	LV 3	HP 10	AT 20+3	DF 14+5	MV 12		
D	帝國軍士官2	魔術師（魔術師）					
LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 10	MV 10	判斷 60	指揮 5
妖精×3	LV 1	HP 10	AT 16+4	DF 6+1	MV 13		
E	帝國軍士官3	傳教士（神官戰士）					
LV 1	AT 22	DF 19	HP 10	MP 9	MV 10	判斷 60	指揮 5
苦行僧×3	LV 1	HP 10	AT 19+1	DF 13+4	MV 12		
F	帝國軍士官4	魔術師（魔術師）					
LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 10	MV 10	判斷 60	指揮 5
妖精×3	LV 1	HP 10	AT 16+4	DF 6+1	MV 13		
G	帝國軍士官5	近衛兵（步兵）					
LV 3	AT 24	DF 21	HP 10	MP 2	MV 12	判斷 50	指揮 6
長矛兵×5	LV 3	HP 10	AT 18+3	DF 18+5	MV 12		
H	帝國軍士官6	近衛兵（步兵）					
LV 3	AT 24	DF 21	HP 10	MP 2	MV 12	判斷 50	指揮 6
兵士×5	LV 3	HP 10	AT 20+3	DF 14+5	MV 12		



SCENARIO-18 玉座

古蘭妮等人突破城門後，一口氣衝進了城內。她們必須在沙魯拉斯軍作為誘餌引開加魯撒斯軍的期間內，將傑摩亞打倒。
斯古馬他們正趕往傑摩亞所在的王座。

勝利條件
◆擊敗傑摩亞
敗北條件
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

回到聯邦王城的拉霍特要求拉些路解釋有關這次事件的處理，卻反被拉些路以他父親拉比魯是三國同盟國之一而提出質問，雖然拉霍特表明自己為聯邦而戰的決心，但拉些路就以避免誤解為理由，將拉霍特暫時收監，並取下了他的兵權。



在前線上，艾雲斯開始察覺到不見了拉霍特的蹤影，正當他打算利用這機會加強攻勢時，士兵卻傳來左翼部隊受襲的消息，而且襲擊他們的正是利霍斯旗下的錫科路地方軍，艾雲斯於是決定先找利霍斯算帳……事實上一切都是偉拉殊在背後所策劃，他將部下假扮成錫科路軍向尼諾軍攻擊，成功令三國同盟出現混亂，而聯邦軍亦似乎可以暫時鬆一口氣了。
至於斯古馬等人，這時已攻進加魯撒斯城，至於基特是否枉死，便要看傑摩亞能否在這一戰中獲勝。

BATTLE



這一戰的特點是敵人之中有着較多的騎兵，所以槍兵是不可缺少的，但因為加起來亦只有5名同伴，總不可能有兩人是全槍兵的，於是斯古馬和艾菲力便應同時編為槍兵與步兵混成的部隊，然後讓兩人作為從左右兩方進軍的主力，琳達則可守在最中央，利用魔法支援，由於敵人之中有一隊射程很長的狙擊手部隊，最上方的兩支部隊必須提高警覺，因為若然指揮官的防禦力低於加上修正值後的傭兵，敵人是有可能直接向指揮官進行攻擊的。
不過，和狙擊手相比下，傑摩亞所用的投石器不但射程更長，攻擊力亦更大，但當有同伴接近傑摩亞到一定程度時，瑪寧便會和積茜嘉出現在圖版下方，積茜嘉感覺到古蘭妮已經不再像以往那樣只懂依賴別人，於是便和瑪寧前來支援，這時古蘭妮質問傑摩亞憑甚麼理據成為皇帝，而傑摩亞則聲稱自己的家族有着王族的血統，並開始胡亂地堆砌一些歷史出來，但這謊話馬上就被積茜嘉所道破，戰鬥亦繼續下去，瑪寧與積茜嘉擁有的實力應該足以應付任何敵人，但既然他們是NPC的身分，所以還是不應讓他們有戰鬥的機會，否則擊敗敵人亦不會取得經驗值，間接來說只是在浪費時間。



在攻擊傑摩亞的時候，不妨先利用攻擊魔法削弱投石器的HP，此外亦要留意傑摩亞的攻擊魔法亦有很大殺傷力，若已知道他正在唸咒的話，便最好盡快準備好回復魔法作事後處理。

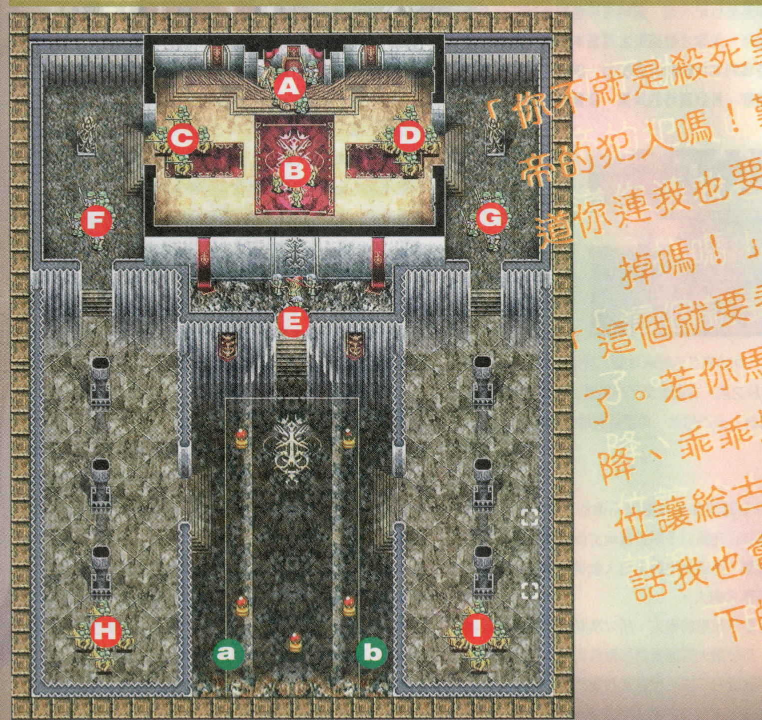
AFTER BATTLE......

傑摩亞被打敗後，利用王座下的秘道逃離了王城，但無論如何，古蘭妮她們已經獲勝，所以當前的急務是盡快通知仍在交戰中的兩軍關於傑摩亞逃亡的事。
加魯撒斯軍的司令官知道傑摩亞被打敗後，便帶兵離開戰場，其他士兵這時亦談起有關古蘭妮的新政策，由於他們本來就是在貴族的壓迫下才參戰的，所以現在便馬上決定投降，而利拿特公爵亦吩咐部下善待前來投降的敵人，這場內戰算是告一段落了。
在魔物的根據地偉謝尼亞附近，奧米加正在獨力與無數的魔物交戰，雖然他很想在和斯古馬決戰前取得城內的LANGRISSER，但最後他還是決定放棄，將這任務留給艾謝魯來完成。



部隊資料數值一覽

A	傑摩亞新皇帝	巫術師（召喚術師）					
LV 1	AT 32	DF 23	HP 10	MP 46	MV 10	判斷 62	指揮 6
長矛兵×2	LV 1	HP 10	AT 18+10	DF 18+6	MV 13		
投石器×2	LV 1	HP 10	AT 25+10	DF 5+6	MV 8		
B	帝國軍士官1	傳教士（神官戰士）					
LV 4	AT 23	DF 20	HP 10	MP 12	MV 10	判斷 60	指揮 5
苦行僧×4	LV 4	HP 10	AT 19+2	DF 13+5	MV 12		
C	帝國軍士官2	白銀騎士（騎兵）					
LV 3	AT 27	DF 18	HP 10	MP 2	MV 19	判斷 40	指揮 7
槍騎兵×4	LV 3	HP 10	AT 24+5	DF 15+3	MV 16		
D	帝國軍士官3	白銀騎士（騎兵）					
LV 3	AT 27	DF 18	HP 10	MP 2	MV 19	判斷 40	指揮 7
槍騎兵×4	LV 3	HP 10	AT 24+5	DF 15+3	MV 16		
E	帝國軍士官4	魔術師（魔術師）					
LV 4	AT 25	DF 19	HP 10	MP 14	MV 10	判斷 60	指揮 5
狙擊手×3	LV 4	HP 10	AT 20+5	DF 3+2	MV 11		
F	帝國軍士官5	近衛兵（步兵）					
LV 4	AT 25	DF 21	HP 10	MP 2	MV 12	判斷 50	指揮 6
長矛兵×3	LV 4	HP 10	AT 18+3	DF 18+5	MV 12		
兵士×2	LV 4	HP 10	AT 20+3	DF 14+5	MV 13		
G	帝國軍士官6	近衛兵（步兵）					
LV 4	AT 25	DF 21	HP 10	MP 2	MV 12	判斷 50	指揮 6
長矛兵×3	LV 4	HP 10	AT 18+3	DF 18+5	MV 12		
兵士×2	LV 4	HP 10	AT 20+3	DF 14+5	MV 13		
H	帝國軍士官7	白銀騎士（騎兵）					
LV 3	AT 27	DF 18	HP 10	MP 2	MV 19	判斷 40	指揮 7
槍騎兵×4	LV 3	HP 10	AT 24+5	DF 15+3	MV 16		
I	帝國軍士官8	白銀騎士（騎兵）					
LV 3	AT 27	DF 18	HP 10	MP 2	MV 19	判斷 40	指揮 7
槍騎兵×4	LV 3	HP 10	AT 24+5	DF 15+3	MV 16		
a	瑪寧	劍王之王（步兵）					
b	大魔術師積茜嘉	巫術師（召喚術師）					



「你不就是殺死皇帝的犯人嗎！難道你連我也要殺掉嗎！」

「這個就要看你了。若你馬上投降、乖乖地將王位讓給古蘭妮的話我也會考慮一下的。」

SCENARIO-19 因緣

雖然被傑摩亞逃掉，但一行人還是成功奪回了加魯撒城，不過，艾沙尼亞大陸中的混亂並未就此完結。
一直以來潛伏姝的魔物，終於開始行動，斯古馬他們趕到了一條有死屍復活的村子。

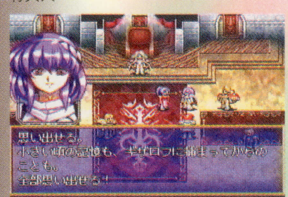
勝利條件
◆擊敗死人使古羅布
敗北條件
◆村民之全滅
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

取回了加魯撒斯城後，瑪寧請積茜嘉回復了琳達的記憶，琳達不但回復了有關過去的記憶，同時亦沒有忘記成為琳達之後的事，不過斯古馬仍是較為讚成日後稱呼她本來的名字「瑪莉」（往後的攻略會開始改用這名字）。

接着斯古馬在古蘭妮的鼓勵下亦要求積茜嘉回復他的記憶，但同樣的方法卻在斯古馬身上行不通，於是只有期望他能自然地回復記憶。

為了幫助斯古馬回復，古蘭妮將他帶到當日他父親被殺的房間，但斯古馬卻甚麼也記不起，這時布玲達問他到底是否肯定曾殺死上任皇帝，大家才發現斯古馬根本連這一點也不是太肯定的，這時瑪莉利用她的特殊能力，感應了一株一直放在這房間內的植物，看到當時的景像，發覺殺死皇帝的是另有其人。



接着古蘭妮說了一些有關斯古馬身世事給他聽，但就在這個時候，士兵突然傳來消息，說偉謝尼亞的魔物將戰場上的屍體復生，開始向各地發動攻擊，於是各人馬上準備前往應戰，而在出發之前，古蘭妮交了一柄斯古馬從前慣用的武器「強襲型魔光劍」交回給他，希望能有助他回復記憶。

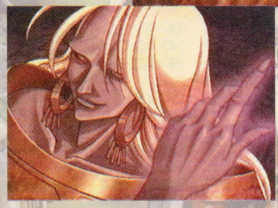
BATTLE

當斯古馬他們來到離開加魯撒斯城不遠的一條小村子的時候，死人使古羅布正在將村子附近墓地的屍體復生，更命這些死靈向村民襲擊，而瑪莉則認出這人就是設下陷阱令斯古馬背負殺害皇帝罪名的人。

這一戰的對手全是不死系的敵人，所以瑪莉雇用的僧侶系傭兵會大派用場。至於敵人方面雖然初期數目不多，且大部份看來都只集中在圖版右下方，但其實在戰鬥途中會一次又一次出現增援，實際上左上方的敵人更難應付。

敵人的移動路線方面，最初古羅布會直走向左上方的墓地，而右下方的四隊亡靈則向右上方的村子逐漸迫近，這次村民明白到要自己亦要付出努力，而他們的實力亦並非平常那麼差，不過若然一次過要應付四隊亡靈還是不可能的，所以各位應派約兩支部隊前往支援這邊的戰線；亡靈本身會使用冰結魔法，一旦有機會的時候便會使用，而在使用過後則多數會先停下來回復MP，利用這種特性故意放出誘餌部隊，便可干擾這些部隊的進軍，令村民更為安全。





至於左上方的戰線方面，擁有最強實力的斯古馬應會成為勝敗的關鍵，他在這一版開始前得到的「強襲型魔光劍」，是種有一定程度威力，且每一版能當作遠程武器來使用一次的道具，因此在戰鬥上的自由度會提高了不少。

當戰鬥進入第6回合、或是怪物1~4被全部擊倒後，古羅布便會將當時被擊倒了的敵人部隊復活，復活的位置會在圖版的左上及右下方，而在第一次復活後的4個回合、7個回合及10個回合，古羅布亦會不斷將當時已被擊倒的魔物復活，雖然第12個回合他也會第5次嘗試復活魔物，但實際上因為已經再沒有可能復活的屍體，所以這次大可不計算在內。

整體來說，這一版的戰鬥最主要需留意敵方的魔法攻擊，由於幾乎所有的敵方部隊都會使用攻擊魔法，沒有回復魔法支援的話，是絕對趕不及回復的，但亦因為這個緣故，會使用回復魔法的同伴只要每次在同伴被攻擊魔法擊中後替他們回復，是可以在短時間內賺到大量經驗值的（靠這方法取得的經驗值只能維持約20回合，之後即使回復亦不會得到經驗值）。

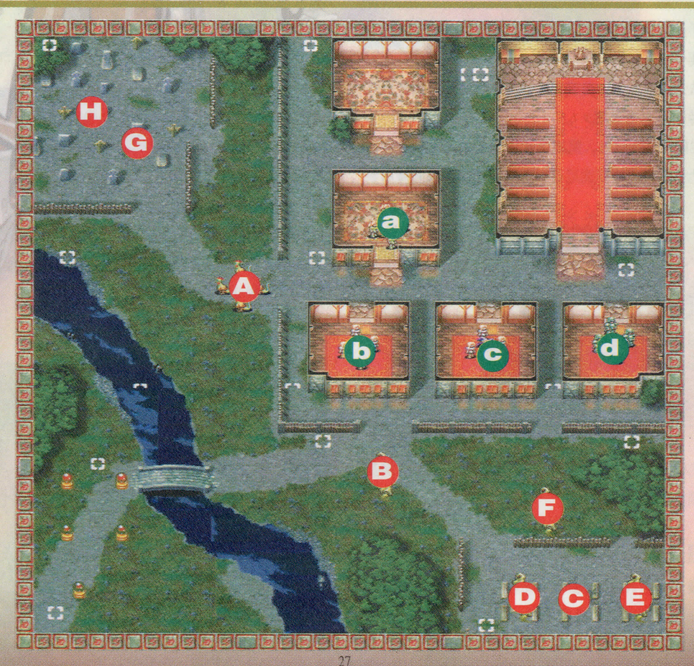
AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，村民們為了答謝古蘭妮前來相助，送了一柄魔法金屬劍（ミスリルソード）給她，而斯古馬等人經過這一戰後，明白到必須想辦法對付魔族，否則革命是不可能真正成功的。

另一方面，艾謝魯亦帶同一支大部隊來到艾沙尼亞大陸，前來找尋LANGRISSER的下落，他對於奧米加仍未捉拿斯古馬等人顯得有點不滿，但當奧米加提供了有關LANGRISSER在偉謝尼亞城的情報後，艾謝魯亦馬上為自己的態度向奧米加致歉，但其實對奧米加來說，他只不過是利用艾謝魯來為他取得這劍吧……

部隊資料數值一覽

A	死人使古羅布	暗黑召喚使（召喚術師）					
LV 6	AT 33	DF 23	HP 10	MP 29	MV 10	判斷 60	指揮 6
石化雞×4	LV 6	HP 10	AT 28+11	DF 16+6	MV 15		
B	怪物 1	亡靈（靈）					
LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 7	MV 8	判斷 64	指揮 6
惡鬼×2	LV 1	HP 10	AT 17+4	DF 14+2	MV 11		
C	怪物 2	亡靈（靈）					
LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 7	MV 8	判斷 64	指揮 6
惡鬼×2	LV 1	HP 10	AT 17+4	DF 14+2	MV 11		
D	怪物 3	亡靈（靈）					
LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 7	MV 8	判斷 64	指揮 6
惡鬼×2	LV 1	HP 10	AT 17+4	DF 14+2	MV 11		
E	怪物 4	亡靈（靈）					
LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 7	MV 8	判斷 64	指揮 6
惡鬼×2	LV 1	HP 10	AT 17+4	DF 14+2	MV 11		
F	怪物 5	亡靈（靈）					
LV 1	AT 23	DF 18	HP 10	MP 7	MV 8	判斷 64	指揮 6
惡鬼×2	LV 1	HP 10	AT 17+4	DF 14+2	MV 11		
G	怪物 6	活鎧甲（不死步兵）					
LV 1	AT 28	DF 20	HP 10	MP 20	MV 12	判斷 51	指揮 8
骷髏兵×4	LV 1	HP 10	AT 21+10	DF 16+4	MV 11		
H	怪物 7	幽靈（靈）					
LV 1	AT 28	DF 20	HP 10	MP 20	MV 8	判斷 65	指揮 7
惡鬼×3	LV 1	HP 10	AT 17+10	DF 14+4	MV 11		
a	村人 1	治療師（神官戰士）					
LV 9	AT 23	DF 19	HP 10	MP 9	MV 10	判斷 60	指揮 4
苦行僧×4	LV 9	HP 10	AT 19+1	DF 13+4	MV 12		
b	村人 2	占卜師（魔術師）					
LV 8	AT 24	DF 18	HP 10	MP 9	MV 10	判斷 60	指揮 4
平民×4	LV 8	HP 10	AT 0+4	DF 8+1	MV 11		
c	村人 3	占卜師（魔術師）					
LV 8	AT 24	DF 18	HP 10	MP 9	MV 10	判斷 60	指揮 4
平民×4	LV 8	HP 10	AT 0+4	DF 8+1	MV 11		
d	村人 4	近衛兵（步兵）					
LV 7	AT 28	DF 25	HP 10	MP 2	MV 12	判斷 50	指揮 6
兵士×4	LV 7	HP 10	AT 20+5	DF 14+7	MV 12		



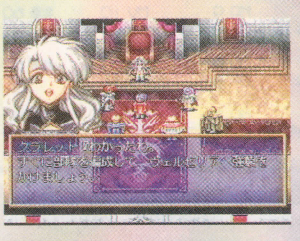
SCENARIO-20 援護

由於死人使古羅布的出現，古蘭妮等人要盡快對魔族進行掃蕩了。
在魔族之地偉謝尼亞直面，有姝被奪去了的聖劍 LANGRISSER 與魔劍艾哈撒。
當一行人正和加魯撒斯正規軍前往偉謝尼亞時，後方的補給物資輸送部隊卻受到攻擊，假如失去了物資的話，就不能再繼續進軍了，於是一行人便前往支援這輸送部隊。

勝利條件
◆全滅敵人
敗北條件
◆補給部隊有３部隊以上被擊破
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

當斯古馬他們回到加魯撒斯王城的時候，瑪寧亦已從其他戰場中回來，當積茜嘉聽到敵人是古羅布後，才知道這個人已經復活，原來一般魔族是沒有不死身的，但一些直接在荷西魯旗下工作，被稱為魔將軍的人，則擁有近乎不死的能力，只要一日找不到方法消滅魔族的力量來源卡奧斯、這些魔將軍便能在相隔一段時間後再度甦醒。



現在LANGRISSER已落入魔族之手，斯古馬等人於是決定直接攻向他們的根據地偉謝尼亞，直接將劍搶過來將魔族封印；趁着古羅布受傷的這機會，古蘭妮馬上組成部隊前往討伐魔族。
不過，就在他們進軍的途中，負責運送物資的部隊卻受到魔物的襲擊，由於輸送部隊被滅就難以繼續進軍，於是眾人馬上開始保護的工作。

BATTLE

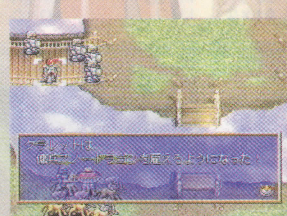
每當有需要保護的NPC出現時，那些版面都令人感到是特別難玩的，這情況在這一版亦一樣。輸送部隊有多少戰鬥力，相信大家在之前的版面已經很清楚，所以必須令他們能避免戰鬥，至於要避免戰鬥的方法主要可分為兩種方針，最正常的做法當然是直接攻擊敵方的部隊，但有些輸送部隊因為一開始已經很接近敵人，用這方法大概到和敵人接觸時已經太遲，所以對某些敵部隊來說，不妨利用第二種戰法——以攻擊魔法直接轟向對方指揮官，這樣敵人便會因慣性的移動法則而停下來回復，令輸送部隊可利用這時間差逃走。



在逃走路線方面，輸送部隊會選擇經過最接近的木橋，由於輸送部隊的移動力低、體型又大，所以就是派兵前往救援時，亦最好集中在橋的一邊（左上右落？），而當輸送部隊成功過橋後，則可將指揮官移到橋邊，這樣便會出現一個選項問你是否想將木橋毀掉，只要毀掉木橋，便可令敵人過橋所需的時間大為增加。

AFTER BATTLE......

戰鬥結束後，古蘭妮多謝各人一起擊退魔物，布玲達則叫她不如等到這場戰爭結束、加魯撒斯回復和平後才一次過向各人道謝算了。當眾人正想離開時，上空突然出現了一個巨大的身影，原來當日古蘭妮在SCENARIO-12所救的雪龍前來報恩，令古蘭妮可以雇用「雪龍」作為傭兵。



至於瑪寧及利拿特公爵等率領的主隊方面，由於加入了退魔兵在部隊中，總算勉強能克服兵數上的劣勢，但為了增加勝算，瑪寧亦決定加入戰鬥。



部隊資料數值一覽

A	怪物1	殺人虎（特殊騎兵）					
LV 2	AT 27	DF 18	HP 10	MP 1	MV 19	判斷 40	指揮 7
巨蟲×4	LV 2	HP 10	AT 21+5	DF 16+3	MV 16		
B	怪物2	青銅巨像兵（槍兵）					
LV 2	AT 23	DF 23	HP 10	MP 0	MV 13	判斷 40	指揮 8
骸骨巨像兵×4		LV 2	HP 10	AT 19+1	DF 19+5	MV 11	
C	怪物3	半人熊（步兵）					
LV 2	AT 25	DF 22	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 7
狼人×5	LV 2	HP 10	AT 20+4	DF 14+6	MV 13		
D	怪物4	黑魔術師（魔術師）					
LV 2	AT 21	DF 16	HP 10	MP 6	MV 10	判斷 60	指揮 4
暗黑妖精×3	LV 2	HP 10	AT 16+2	DF 7+0	MV 13		
E	怪物5	六頭女妖（水上兵）					
LV 2	AT 25	DF 22	HP 10	MP 1	MV 16	判斷 45	指揮 7
暗黑人魚×3	LV 2	HP 10	AT 23+4	DF 12+5	MV 14		
暗黑蜥蜴×2	LV 2	HP 10	AT 24+4	DF 11+5	MV 15		
F	怪物6	青銅巨像兵（槍兵）					
LV 2	AT 23	DF 23	HP 10	MP 0	MV 13	判斷 40	指揮 8
骸骨巨像兵×5		LV 2	HP 10	AT 19+1	DF 19+5	MV 11	
G	怪物7	亡靈（靈）					
LV 2	AT 24	DF 18	HP 10	MP 11	MV 8	判斷 64	指揮 6
惡鬼×5	LV 2	HP 10	AT 17+5	DF 14+2	MV 11		
H	怪物8	殺人虎（特殊騎兵）					
LV 2	AT 27	DF 18	HP 10	MP 1	MV 19	判斷 40	指揮 7
巨蟲×4	LV 2	HP 10	AT 21+5	DF 16+3	MV 16		
a	帝國軍士官1	戰士（步兵）					
LV 9	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 5
運輸獸×6	LV 9	HP 10	AT 10+2	DF 13+4	MV 9		
b	帝國軍士官2	戰士（步兵）					
LV 9	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 5
運輸獸×5	LV 9	HP 10	AT 10+2	DF 13+4	MV 9		
c	帝國軍士官3	戰士（步兵）					
LV 9	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 5
運輸獸×5	LV 9	HP 10	AT 10+2	DF 13+4	MV 9		
d	帝國軍士官4	戰士（步兵）					
LV 9	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 5
運輸獸×5	LV 9	HP 10	AT 10+2	DF 13+4	MV 9		
e	帝國軍士官5	戰士（步兵）					
LV 9	AT 23	DF 20	HP 10	MP 1	MV 12	判斷 50	指揮 5
運輸獸×5	LV 9	HP 10	AT 10+2	DF 13+4	MV 9		



SCENARIO-21 舊敵

斯古馬等人救出了補給物資輸送隊後，繼續向供偉謝尼亞進軍。
就在還差少許便到達目的地時，卻出現了新的敵人。

勝利條件
◆全滅敵人
敗北條件
◆斯古馬之死亡

BEFORE BATTLE

在偉謝尼亞城的入口，艾謝魯的部隊正和古羅布的魔軍陷入了拉鋸戰，古羅布對於這班人竟然同樣擁有飛空艇感到有點意外，而艾謝魯則不得不佩服這個魔族根據地的牢固。
當斯古馬他們來到偉謝尼亞附近的一個平原時，碰上了奧米加所率領的一支部隊，這時瑪莉表示奧米加就是當日將她和



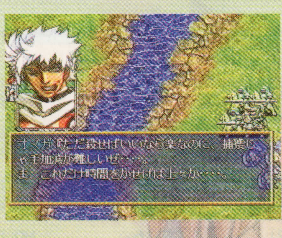
瑪寧送往傑沙羅夫研究所的人；雖然奧米加知道斯古馬的記憶仍未完全回復，但他已經不能再等下去，決定在這裏和斯古馬一戰。

BATTLE

這是第一次直接和奧米加交戰的版面，版面本身的構造很簡單，基本上是由中央的一條橋連接着左右兩邊的陸地；而敵人的軍力分配方面，左方除了多了奧米加的部隊外，由於敵方的增援也是從左下方出現的（出現條件是第3回合開始或是在這之前擊倒奧米加），所以應將主角和另一位較強的同伴守在這邊，至於瑪莉則應守在橋上，因為這是唯一不用直接參加戰鬥的位置，可安心以各類型魔法支援其餘四人。



敵人在這一版一共有四支騎兵隊登場，以實力來說，左上和右上的兩隊是明顯地較高的（重騎兵本身攻擊力已較重裝槍騎兵為



高，而修正值方面也是敵死騎兵較佳），加上在左右兩方各有一支配有弓兵的魔術師部隊，主動上前只會是送羊入虎口。
由於對方兩邊的魔法使在使用魔法後也不能移動，所以在下建議大家在第一次移動時選擇待機，等敵人來到自己面前才發難，這樣便可以有較大的戰鬥距離使用，而且這樣做有可能不用將行動力花光，令下次移動時繼續保有優勢。
奧米加是這一版最麻煩的敵人，因為他本但本身的戰鬥力不俗，帶同的傭兵「戰士」更是在戰鬥時可以優先攻擊的兵種，所以即使數字上勢均力敵，一旦戰鬥就完全只能捱打，但因為這種敵人的經驗值頗高，盡可能亦希望能將他們逐一消滅。



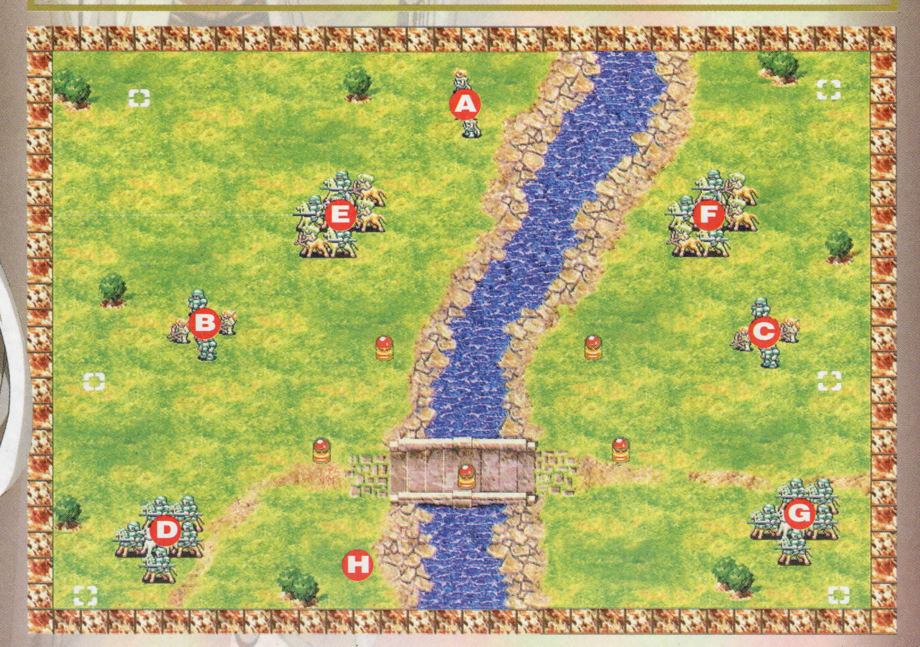
AFTER BATTLE

雖然是花了一些意料之外的時間，但總算是將奧米加這強敵打敗了，但與此同時，偉謝尼亞城內的艾謝魯派出的部隊成功找到了LANGRISSER，而他亦隨即率軍撤退，而古羅布 則認為這班人既然與加魯撒斯無關，估計LANGRISSER到了他們手上亦不會有用，於是亦沒有再追下去，打算日後才慢慢取回。



部隊資料數值一覽

A	奧米加	遊俠（野伏）					
LV 1	AT 38	DF 27	HP 10	MP 2	MV 13	判斷 59	指揮 3
戰士×2	LV 1	HP 10	AT 24+10	DF 17+7	MV 14		
B	部下1	魔術師（魔術師）					
LV 4	AT 25	DF 19	HP 10	MP 14	MV 10	判斷 60	指揮 5
兵士×2	LV 4	HP 10	AT 20+5	DF 14+2	MV 12		
妖精×2	LV 4	HP 10	AT 16+5	DF 6+2	MV 14		
C	部下2	魔術師（魔術師）					
LV 4	AT 25	DF 19	HP 10	MP 14	MV 10	判斷 60	指揮 5
兵士×2	LV 4	HP 10	AT 20+5	DF 14+2	MV 12		
妖精×2	LV 4	HP 10	AT 16+5	DF 6+2	MV 14		
D	部下3	白銀騎士（騎兵）					
LV 7	AT 30	DF 20	HP 10	MP 2	MV 19	判斷 40	指揮 7
重裝槍騎兵×5		LV 7	HP 10	AT 22+8	DF 21+3	MV 15	
E	部下4	敢死騎士（騎兵）					
LV 1	AT 32	DF 21	HP 10	MP 3	MV 19	判斷 41	指揮 8
重騎兵×3	LV 1	HP 10	AT 29+10	DF 20+4	MV 16		
人馬兵×3	LV 1	HP 10	AT 19+10	DF 8+4	MV 17		
F	部下5	敢死騎士（騎兵）					
LV 1	AT 32	DF 21	HP 10	MP 3	MV 19	判斷 41	指揮 8
重騎兵×3	LV 1	HP 10	AT 29+10	DF 20+4	MV 16		
人馬兵×3	LV 1	HP 10	AT 19+10	DF 8+4	MV 17		
G	部下6	白銀騎士（騎兵）					
LV 7	AT 30	DF 20	HP 10	MP 2	MV 19	判斷 40	指揮 7
重裝槍騎兵×5		LV 7	HP 10	AT 22+8	DF 21+3	MV 15	
H	部下7	鷹君主（飛兵）					
LV 7	AT 29	DF 16	HP 10	MP 3	MV 21	判斷 30	指揮 8
鷹馬獸×4	LV 7	HP 10	AT 20+7	DF 13+4	MV 15		



友好度變化答問完全一覽表 PART.1

◆友好度（好感度）之初期值為「100」

◆若在戰鬥中女角被擊倒而退卻時，每次均會令友好度「-1」

向各女主角成功表白所需之友好度

瑪莉（琳達）124　　布玲達 122　　古蘭妮 120

各 SCENARIO 影響友好度之問題一覽

SCENARIO-01

IN THE BATTLE

*當斯古馬首先到達逃走地點時

斯古馬：「雖然可以逃到外面了……」

「有點擔心。（気つかう）」

琳達　友好 +1

「快點吧。（急がせる）」

琳達　友好 -1

「提出質問。（質問する）」

無變化

AFTER BATTLE

琳達：「若我們回去救人反而被捉住就太蠢了，就這樣算吧。假如我是阻礙着你的話，你亦可以隨時先逃掉的。」

「那麼我就這樣做吧（そうさせてもらうよ。）」

琳達　友好度 +1

「我還未至於這麼沒有人性（俺はそこまで人でなしじゃない。）」

琳達　友好度 -1

SCENARIO-02

IN THE BATTLE

*當斯古馬首先到達逃生地點時

斯古馬：「之後就只剩下等待琳達了……」

「擔心琳達（ラムダの心配をする）」

琳達　友好 +1

「要琳達趕快點（ラムダを急かす）」

琳達　友好 -1

「甚麼也不說（黙っている）」

無變化

SCENARIO-03



IN THE BATTLE

*當取得隱藏道具時

「你從地面的洞穴看到一塊布的一端，當一邊看就逐少縮回去……怎辦呢？」

「強行的拉出來（強引に引っ張る）」

「是的（はい）」

琳達　友好 +1

古蘭妮　友好 +1

布玲達　友好 +1

「不是（いいえ）」

古蘭妮　友好 -1

布玲達　友好 -1

「普通的拉出來（普通に引っ張る）」

無變化

「輕輕地拉出來（そっと引っ張る）」

無變化

SCENARIO-05

AFTER BATTLE

布玲達：「根據我所得的情報，傑沙羅夫現在的情況似乎相當不利，在這種時候，不是會很希望得到有才能的部下嗎。」

斯古馬：「……」

「布玲達的話應該沒有問題的。（ブレンダなら大丈夫だろう。）」

布玲達　友好 +1

「看起來的確是這樣呢（確かにそうだな。）」

無變化

「有能力的部下嗎……（有能な部下ねぇ……）」

*若布玲達在 SCENARIO-05 被擊敗時

布玲達　友好 -1

*若布玲達在 SCENARIO-05 未被擊敗時

布玲達　友好 -2

SCENARIO-06



IN THE BATTLE

*當與艾菲力對話時

斯古馬：「艾菲力殺死了父親？（アルフレッドが父親殺し？）」

「有這件事嗎？（そうな

のか？)」

古蘭妮　友好 +2

「量你也沒有這個膽量吧（お前にそんな度胸はないだろうな。)」

布玲達　友好 -1

古蘭妮　友好 -1

琳達　友好 +1

「怎會這樣的……（そんなバカな……)」

布玲達　友好 +1

古蘭妮　友好 +1

「唔～（ふ～ん。)」

琳達　友好 +2

SCENARIO-07

AFTER BATTLE

艾菲力：「呃……真是不可思議的事呢。那麼，之後打算怎樣呢？去找那柄劍嗎？」

斯古馬：「這個嘛……」

「問琳達看看（ラムダに聞いてみる。)」

琳達　友好 -1

「問布玲達看看（ブレンダに聞いてみる。)」

布玲達　友好 +2

「自己想想看（自分で考えてみる)」

琳達　友好 +1

古蘭妮　友好 +1

布玲達　友好 +1

SCENARIO-08

BEFORE BATTLE

琳達：「對的，現在應盡量趕快一點較好」

「怎樣呢？」

「替艾菲力擔心（アルフレッドを気遣う)」

布玲達　友好 +1

琳達　友好 -1

「責備艾菲力（アルフレッドをしかる)」

琳達　友好 -1

布玲達　友好 -1



「繼續趕路吧（先を急ぐ)」

琳達　友好 +1

布玲達　友好 -1

琳達：「你不相信也沒有所謂」

斯古馬：「……」

「我相信啊（信じるよ)」

琳達　友好 +3

「與樹木談話實在令人難以致信（木と話すのは、信じられない)」

琳達　友好 -2

「所指的異變是甚麼？（異変って、何だ？)」

琳達　友好 +1

SCENARIO-09

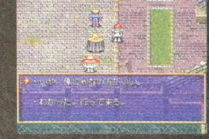
IN THE BATTLE

＊若版面中沒有任何一隊市民被擊倒時

琳達　友好 +2

布玲達　友好 +2

古蘭妮　友好 +2



＊若版面中只有1隊市民被擊倒時

琳達　友好 +1

布玲達　友好 +1

古蘭妮　友好 +1

AFTER BATTLE

「不、不是我去會較好（いや、俺じゃない方がいい)」

無變化

「明白了、我去吧（わかった。行って来る)」

琳達　友好 +5

SCENARIO-11

IN THE BATTLE

＊當開始 SLG 部份前的一刻

艾菲力：「若能順利得到協助就好了。」

「怎樣回答呢？」

「是這樣吧（そうだな)」

古蘭妮　友好 +2

「會這麼順利嗎（そう上手くいくかな。)」

琳達　友好 +1

布玲達　友好 +1

「不回答（答えない)」

古蘭妮　友好 -2

SCENARIO-12

AFTER BATTLE

斯古馬：「要對古蘭妮說出真相嗎。」

「說（話す)」

古蘭妮　友好 +4

「不說（話せない)」

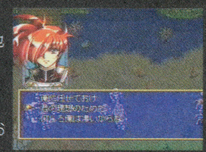
無變化



SCENARIO-13

IN THE BATTLE

布玲達：「沒問題的，知道自己實力而交托給適當的人，是



和依賴別人不同的。相信你也會接受吧？」

斯古馬：「唔。」

「就交給我辦吧(俺に任せておけ)」

古蘭妮　　友好+2

布玲達　　友好+1

「這是為了妳的理想而戰的（君の理想のためだ）」

布玲達　　友好+2

「始終都是我最厲害（何しろ俺は凄いからな）」

琳達　　友好+1

SCENARIO-14

IN THE BATTLE

＊古蘭妮成功游説（説得）艾域時（4回合內）

古蘭妮　　友好+2

＊古蘭妮向艾域進行攻擊時

古蘭妮　　友好-4

＊艾域向古蘭妮進行攻擊時

古蘭妮　　友好-2

＊艾域被擊倒時

古蘭妮　　友好-4

SCENARIO-15

AFTER BATTLE

琳達：「你認為怎樣呢？」

斯古馬：「我覺得……」

「我覺得她是個好人(いい人だと思う。)」

布玲達　　友好+2

古蘭妮　　友好+1

「我覺得很可疑（怪しいと思う。)」

琳達　　友好+1

布玲達　　友好-1

「看起來不像是個好人（いい人には見えない。)」

古蘭妮　　友好-1

布玲達　　友好-2

SCENARIO-16

IN THE BATTLE

古蘭妮：「那麼、派哪一個繞到後方呢？」

斯古馬：「這個嘛……」

「琳達（ラムダ)」

琳達　　友好+2

「艾菲力（アルフレッド)」

無變化

「布玲達（ブレンダ)」

布玲達　　友好+2

「古蘭妮（クラレット)」

古蘭妮　　友好+2

SCENARIO-19

IN THE BATTLE

○古蘭妮 VS 古羅布

古蘭妮　　友好+2

SCENARIO-20

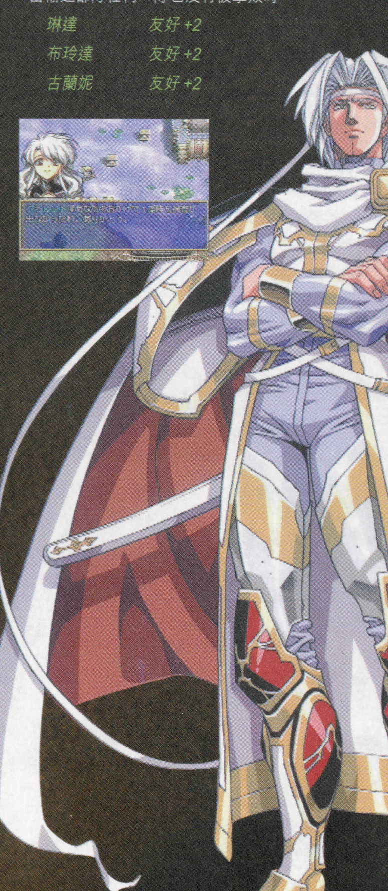
IN THE BATTLE

＊當輸送部隊任何一隊也沒有被擊敗時

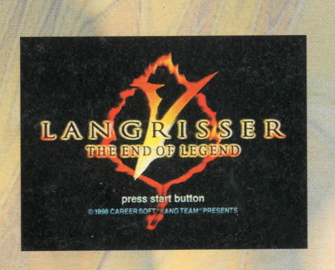
琳達　　友好+2

布玲達　　友好+2

古蘭妮　　友好+2









GAME PLAYERS EX
LANGRISSER V 完全攻略本VOL.2
隨《遊戲誌》第78期附送
不另收費

TEXT：J.J
COVER & DESIGN：NAOMI
SEGA SATURN／SLG／MEM
製造商：MASIYA 售價：6300日圓
容量：CD-ROM 發售日：6月18日